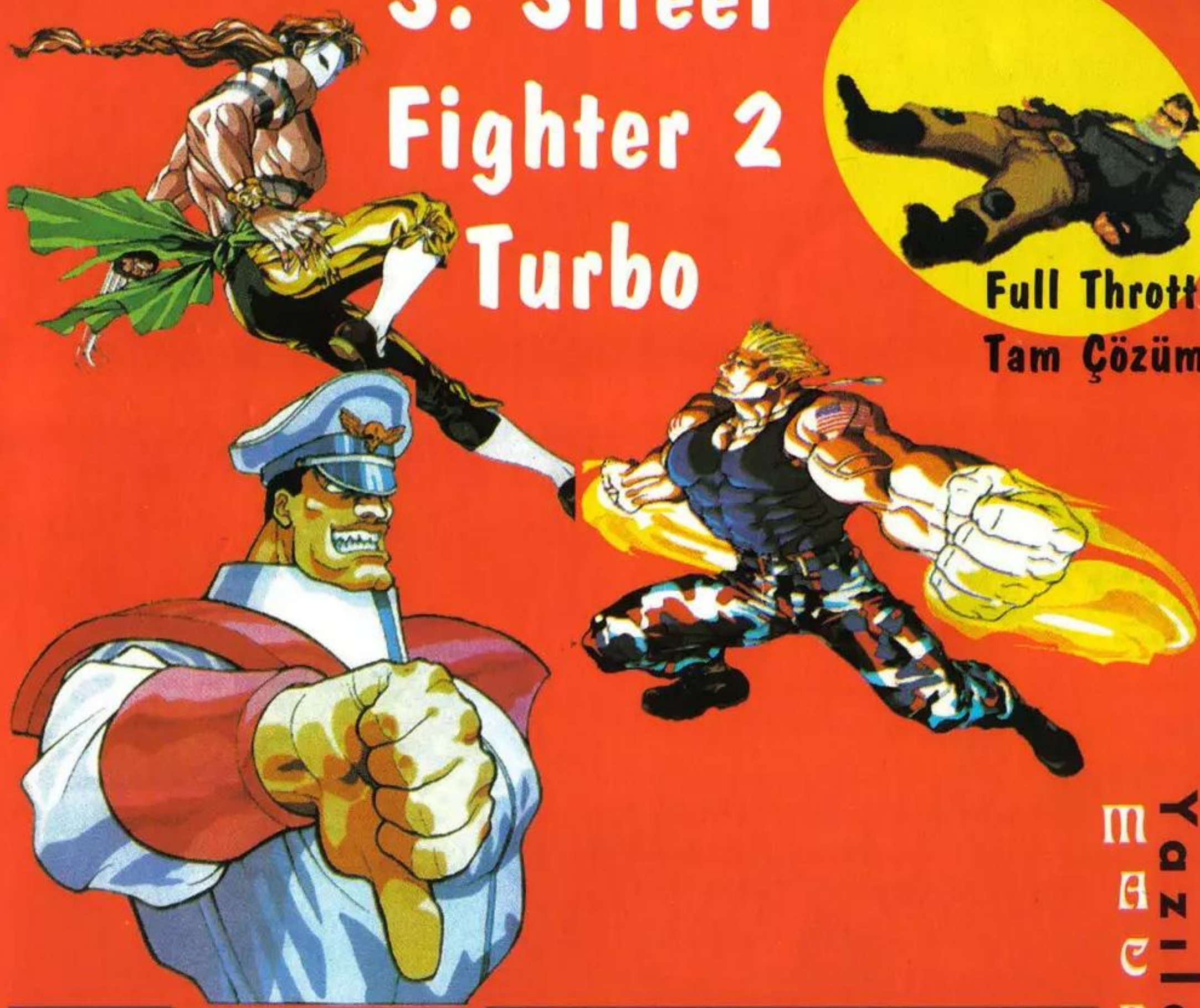
GAME-SHOW

PC'ler için Aylık Oyun Dergisi.....Sayı:6..... Ağustos.....50.000 TL.- KDV Dahildir.

S. Street Fighter 2 Turbo

Full Throttle
Tam Çözüm



Yazılarıyla MACBETH

Relentless (Little Big Adventure) • Dune 2 • Slipstream 5000 • Tie Fighter • Colonization • Interrupt • Doom • FRP Köşesi • Engin Abla • Bay Tan • Şimdi Kazan • Türkiye Top 10

SAHİBİ
M.EMİN GÜR

GENEL YAYIN YONETMENİ
TİMUR ÇATAKLI

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDURU
MERT TOPÇU

YAYIN DANIŞMANI
EBRU KESİCİ

REKLAM SORUMLUSU
ENGİN SÜZEN

HALKLA İLİŞKİLER SORUMLUSU
MUTLU GÖKDENİZ

GAME-SHOW BBS
SORUMLUSU (SYSOP)
MESUT BİLGİLİ

YAZARLAR
MUHAMMED DABİRİ, MURAT ADANÇ, TULGA B. KARADUMAN, TOLGA ÖNSAL ,BAY TAN, GÜÇLÜ AKÇAY,ENGİN SÜZEN, BURAK BAYBURTLU

GRAFİK TASARIM VE DİZGİ
CREATIVE YAYINCILIK

MATBAA
GUNAL OFSET

ÖZEL TEŞEKKÜRLERİMİZ
VİRÜS GAZETESİ'nden HALİT TÜRKYAZICI, MELİHA KAYA ve MİTHAT OLUT, ARZU ÇATAKLI, DİDEM

YANLIŞLARIMIZ!

Dergimizin 6. sayısına ulaştığı bu ay kendimizi eleştirmeyi uygun buluyoruz. Çünkü dergimiz için yaptığımız hazırlıkların Game Show'un büyüme hızına yetişemediğini gördük.

Geçen ay içinde yaşadığımız en büyük problem telefon problemi oldu. Game Show önümüzdeki ay yepyeni ve özel bir telefon hattına sahip olacak. Gelecek ay diyorum çünkü PTT de hızı-mıza yetişemedi. Böylece her arayan Game Show'a istediği an ulaşabilecek. Bu ay ise bize ulaşmak için lütfen yalnızca 559 88 24 no'lu tel.'dan Timur veya Mert'i isteyin. Eğer sizleri telesekretere mesaj bırakmak zahmetine sokarsak da bizleri affedin. Ama bizim notunu aldığımz herkese en kısa zamanda ulaşacağımıza da emin olun.

Bir diğer yanlışımız da abone-lerimiz konusunda oldu. Abone olmak için bizi arayan ve kendilerine ulaşmamızı bekleyen bazı okurlarımıza işlerimizin çokluğu ve küçük organizasyon bozuklukları yüzünden ulaşamadık. Ve abone işlemlerini yapamadık. Abone sayfamızda da bu konuya bir açıklık getirerek sorunu hoşgörünüz içinde çözmeye çalışıyoruz.

GAME-SHOW

İŞTE ADRESİMİZ:
GAME-SHOW
ATAKÖY 9.KISIM B14 D:45
ATAKÖY/İST

TELEFONLARIMIZ:
GAME SHOW: 559 88 24

Bu dergide yayınlanan ve yayınlanmış tüm yazıların telif hakları Game-Show'a aittir. İzinsiz Kullanılamaz.

Bu ay ne var?

Ayın Oyunu "SF2T" ...24

Aylardan Ağustos, oyunlardan ise SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO. Rocky serisine rakip olan bu oyun bu ay bilgisayarlarımızda. İşin en güzel yanı ise oyunun Arcade makinalarındaki versiyonu ile tamamen aynı olması. Bir fark arıyorsanız tabi ki var. O da bu oyun için yüzlerce jeton atmamanız. Umarız bu süper beat'm up oyunun açıklaması hoşunuza giderde bilgisayarınızın başında zevkli dakikalar geçirirsiniz.

Dergimizin mizanpajının biraz değiştiğini herhalde fark etmişsinizdir. Bir başka değişiklik ise Murat Adanç'ın kısaca MAC'in aramıza katılması. Ne diyelim ona yazın, mektupsuz bırakmayın... **GAME-SHOW**

Oyunlar

06... Interrupt
09... Slipstream 5000
20... Tie Fighter
34... Dune 2
50... Little Big Adventure

Klasikler

63... Colonization

CD

44... FullThrottle

VE

41... MACBETH
14... FRP Köşesi
23... Bay Tan Çiziyor
32... Cheats / Tiyolar
08... Türkiye Top10
12... Engin Abla
61... Gelecek Oyunlar

Interrupt

Sevgili GAME-SHOW okuyucuları. Bu benim ilk yazım ve umarım ufak tefek hatalarımı mazur görürsünüz.

Bu ay size 1995 yapımı bir arcade oyun olan INTERRUPT`ı açıklamaya çalışacağım. Oyunumuz bir uzakdoğu firması olan Family Productions tarafından hazırlanmış ve 2MB hafızalı bir 386DX makinada bile çok rahat çalışıyor.

Oyun hakkında bu kadar bilgiden sonra oyunun tanıtımına geçiyorum.Oyunun başlangıcındaki demodan sonra karşınıza üç seçenekli bir menü çıkıyor.Buradaki seçenekler ise sırasıyla şöyle:

1-GAME START: Bu seçenek oyuna başlamak için. Bu seçeneği seçince karşınıza kahramanlarımız geliyor ve onlardan birini seçerek oyuna başlayabiliyoruz. Kahramanlarımızın hareketlerini ve özelliklerini ileride anlatacağım.

2-OPTION MODE: Buradaki ilk iki seçenek ayarlamalar yapıp müzik(17 adet) ve ses efektlerini(21 adet) test etmeye yarıyor(ses kartınız varsa). Üçüncü seçenek ise herhangi bir yerde öldüğünüzde o stageden devam etme haklarınızın sayısını ayarlıyorsunuz. Oyunun pek kolay olmadığını göz önünde bulundurursak continue sayısını 3` te tutmanız sizin için iyi olacaktır.Sonraki seçenek ise joystick ayarının açık mı yoksa kapalı mı olacağıyla ilgili. Joystick kontrolü ise oldukça iyi olarak hazırlanmış ve özellikle dijital bir joystickle çok rahat oynayabiliyorsunuz. Son seçenek ise ana menüye dönmek için.

3-EXIT TO DOS: Bu seçenek ile DOS` a dönersiniz.

İkinci seçenekle kendinize uygun ayarları yaptıktan sonra birinci seçenekle oyuna başlıyoruz. Buradaki adamlar ve özel hareketleri ise şöyle:

Roy Fregun:Zıplama tuşuna basılı tutarsanız havada kısa bir süre uçarsınız.

Ateş tuşuna basılı tutarken iki kez herhangi bir yöne basıp(joysticki çekip) o yönün alt çaprazına basılı tutarsanız(veya joysticki çekerseniz) hızla o yöne gidip ayağını kaydırarak alev çıkartır.

Sedrin Cleis:Zıpladıktan sonra havada ikinci kez zıplama tuşuna basarak daha yükseğe zıplayabilirsiniz.

Ateş tuşuna aşağıya ve sağa aynı anda basarsanız etrafına elektrik saçar fakat bu hareket zırhınızdan bir çizgi götürür.

Adamlardan birini seçtikten sonra oyuna başlıyoruz. Oyunda kullanılan tuşlar ise şöyle:

F1: Pause
F2: Müziği açma kapama
F3: Efektleri açma kapama
F10: Ana menüye çıkma
Ctrl.: Zıplama
Alt.: Ateş etme
Ok tuşları: Adamı hareket ettirme
Enter: Silah durumu
Space: Enter` a bastıktan sonra silah değiştirme

Oyun tuşları bu kadar. Gelelim oyunumuza.

Ben size Sedrin Cleis ile oyundaki ilk 5 stage'i anlatacağım. Oyunumuz toplam 6 stageden oluşuyor ve her stage 2 leveldan oluşuyor ve her yeni level bir öncekinden daha dişli ve zor oluyor ki bu da her ölümden sonra bir kat daha hırslı olarak gelecek kredinize devam etmenize sebep oluyor.

Stage 1-1:

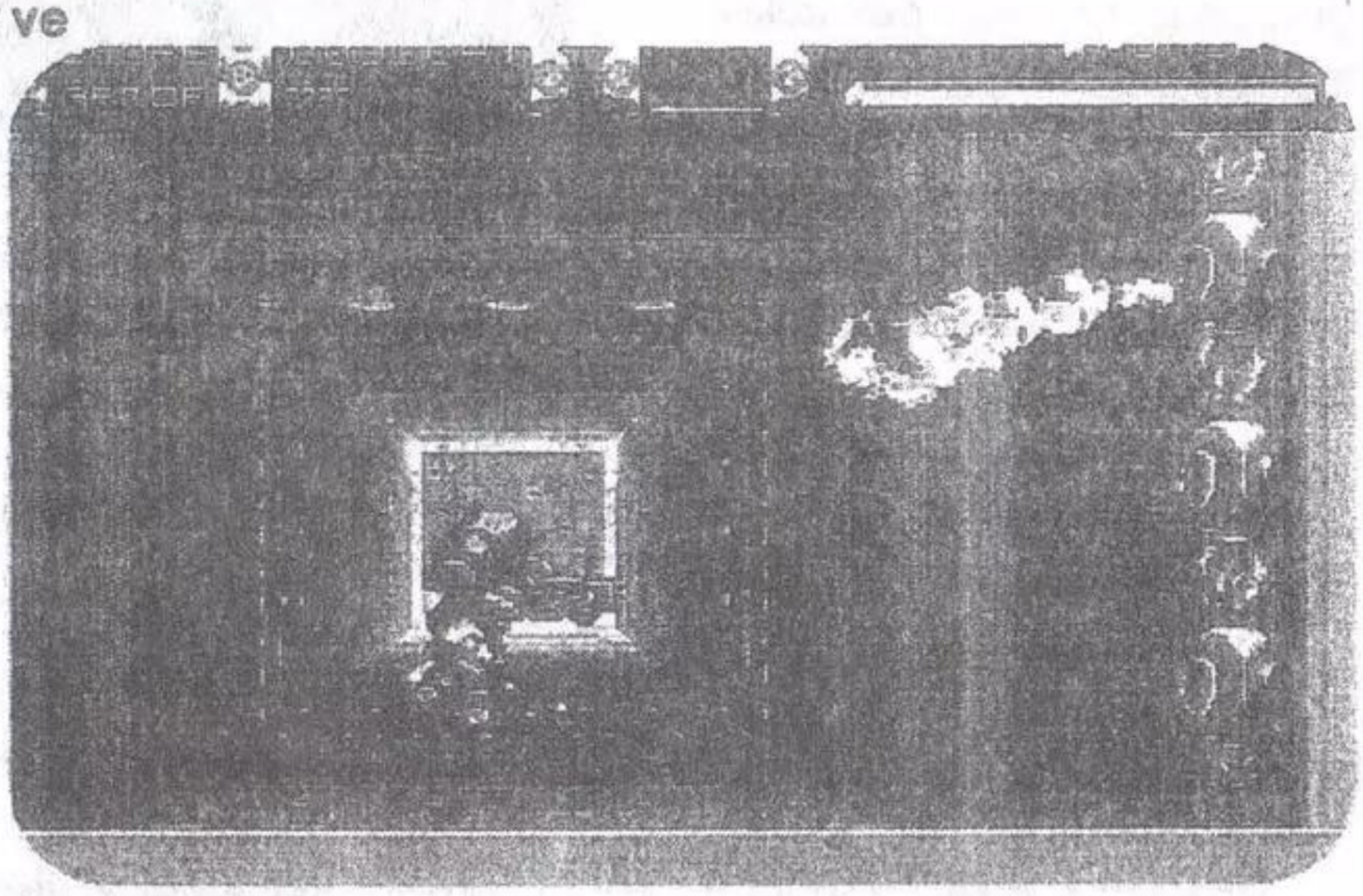
Burası oyuna başladığımız yer ve olabildiğince çok hakla 2. Levela geçmeniz gerek çünkü buranın başında bir ara boss geliyor ve onu öldürmeniz için bayağı çok hak lazım. Bu levelda option şişesini alırsanız (yukarıda ve başlangıçtan bir iki ekran sağda) sizin yanınızda dolaşan güzel bir silahınız oluyor ve bulunduğunuz ekrandaki düşmanlara saldırıyor.

Stage 1-2:

Burada hemen baştaki adamı(bu adamı görünce anlayacaksınız) öldürdükten sonra mavi şişeyi alın ve yolunuza devam edin. Son adamı geçmek ise pek zor değil. Yalnızca zıplayarak önce ona havada sonra yerde vurup devamlı onunla beraber hareket etmek yeterli. Bayağı çok darbeden sonra adamın işi bitiyor ve bir stage daha atlamış oluyoruz.

Stage 2-1:

Bu levelda oyunumuz shot' em right oluyor ve güzel grafikler eşliğinde düşmanlarımızı birer birer patlatmaya devam ediyoruz. Level bittiğinde armourumuz 4-5 çizgi olsa yeterli. Sarı gemilerden bol bol şişe düşüyor ve bunlar çok işe yarıyor. Bol bol power-up toplayın ki kılıcımızın boyu ve etkisi artsın.



Stage 2-2:

Bu levelda ise gemiden atlayarak başlıyoruz. Sağa ilerleyin ve önünüze çıkanların hepsini öldürün. Hak kayıplarınızı ise sondan bir önceki robottan alacağınız full health ile telafi edeceksiniz. Bu levelın bossu ise öncekilerden daha kuvvetli ve ona yanlızca havadan vurmaya çalışın.

Stage 3-1:

Burası gökyüzünde geçiyor ve yine uzay gemimizdeyiz. Buradaki robotları birer birer temizleyin ve son yaratıkta mümkün olduğu kadar az vurularak geçin. Bu robotu geçmenin yolu ise sağa geçip yukarı aşağı durmadan hareket ederek ateş edin. Optioni bulmanız sizin çok işinize yarayacak ve eğer alamadıysanız çok zorlanacaksınız.

Stage 3-2:

Yere indik ve size tavsiyem eğer hakkınız tam doluya yakın değilse hiç bir yaratıkla uğraşmayın. Köprüden ise zıplayarak geçin. Olabildiğince sağa gidin ve level bossuna kadar gidin. Onu öldürmek ise gayet kolay. Gövdesine bitişik olarak ateş edin.

Stage 4-1:

Bu levelda ise binadan kaçmak üzereyiz. Yukarıdan inerken son derece dikkatli olun. Sağa ve sola sürekli ateş ederek çıkan elektrik platformlarını patlatın.

Stage 4-2:

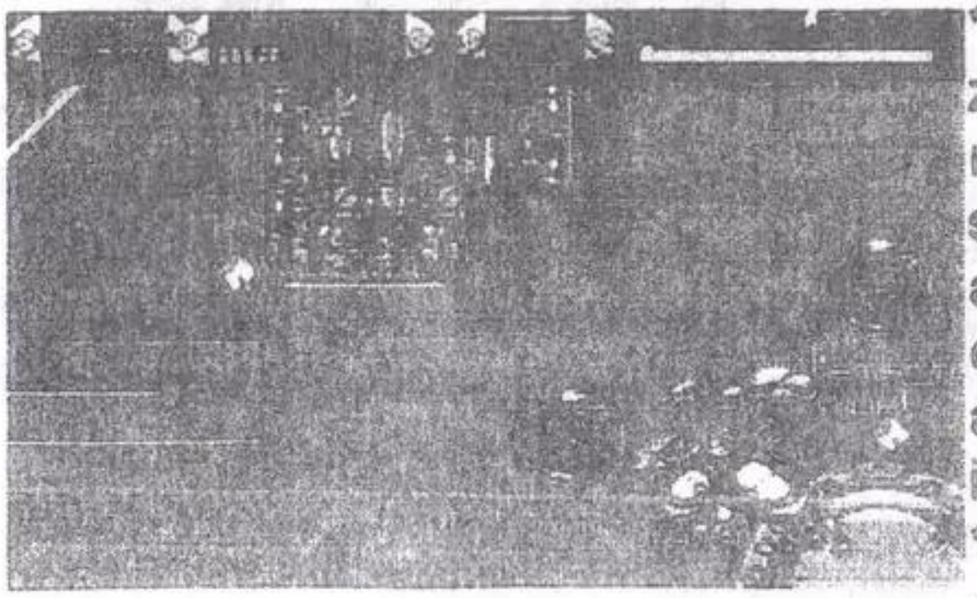
Stage 5-1:

Bu level oldukça zorlu. Bol bol yeni robot ve gemi size ateş ediyor ve bunlar hakkaten kuvvetli ve tehlikeli gemiler. Bu leveli geçtikten sonra bolca enerjiniz olmalı başka türlü ilerlemeniz mümkün değil.

Stage 5-2:

Burada ise doğru sağa ilerleyerek levelin son adamını geçerek oyuna devam edin...

Oyunun son stageini ise size bırakıyorum ve ufak tefek önerilerime geçiyorum:



*Bence mavi adam daha hızlı ve çevik fakat gücü zayıf olmasına rağmen hızı sayesinde bu açığını kapatıyor ve kırmızı adamdan daha iyi.

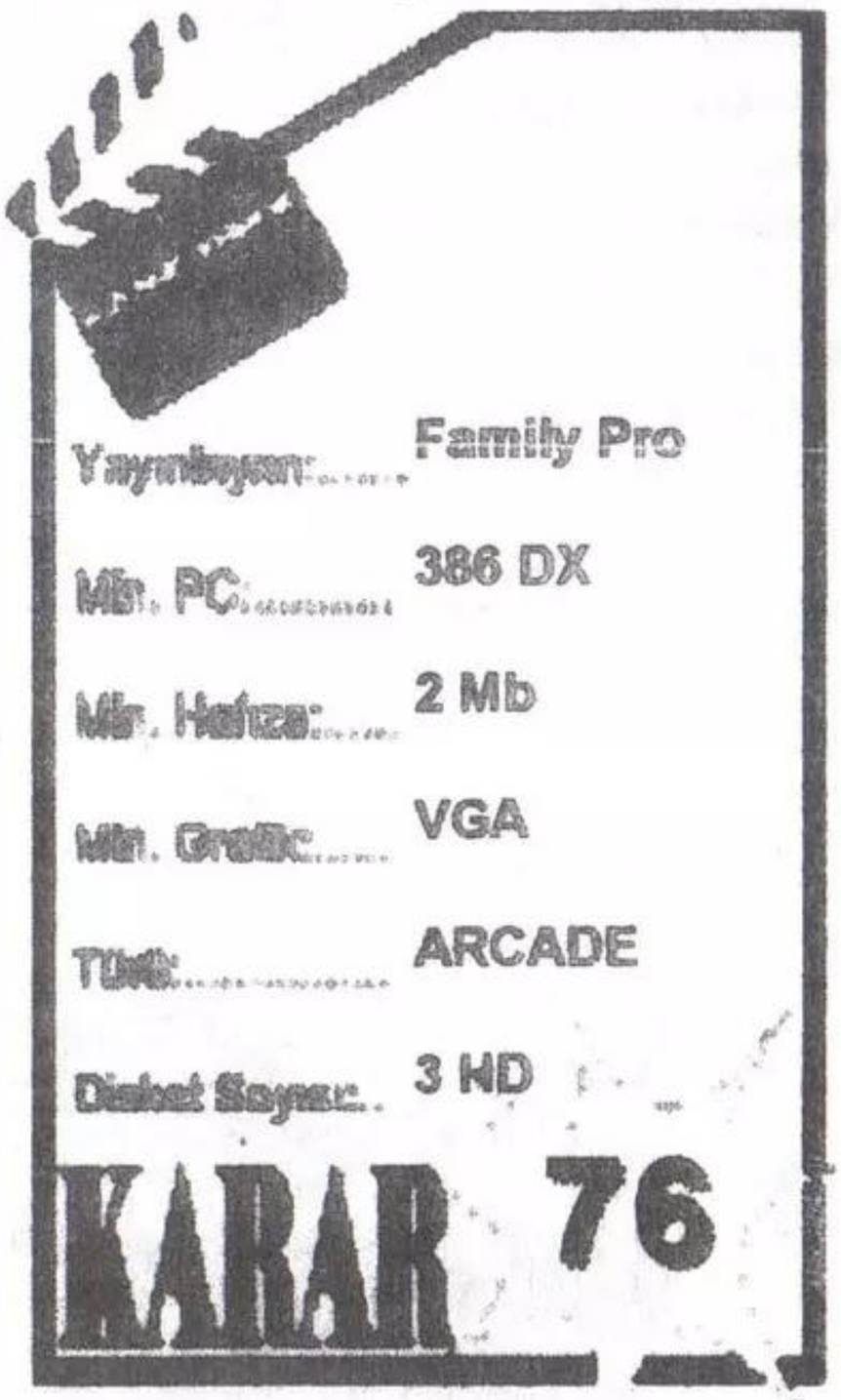
*Olabildiğince çok adam öldürüp power up alın ki silahınız gelişsin ve daha rahat düşmanlarınızı safdışı bırakın. Kırmızı adamda power up aldıkça sırasıyla yumruğunuz kuvvetleniyor, vulcan adlı taramalıyı alıyor ve bomba atarınızı elde ediyorsunuz. Mavi adamda ise yanınıza sizin düşmanlarınıza sizden önce saldıran mavi topunuzu elde ediyorsunuz.

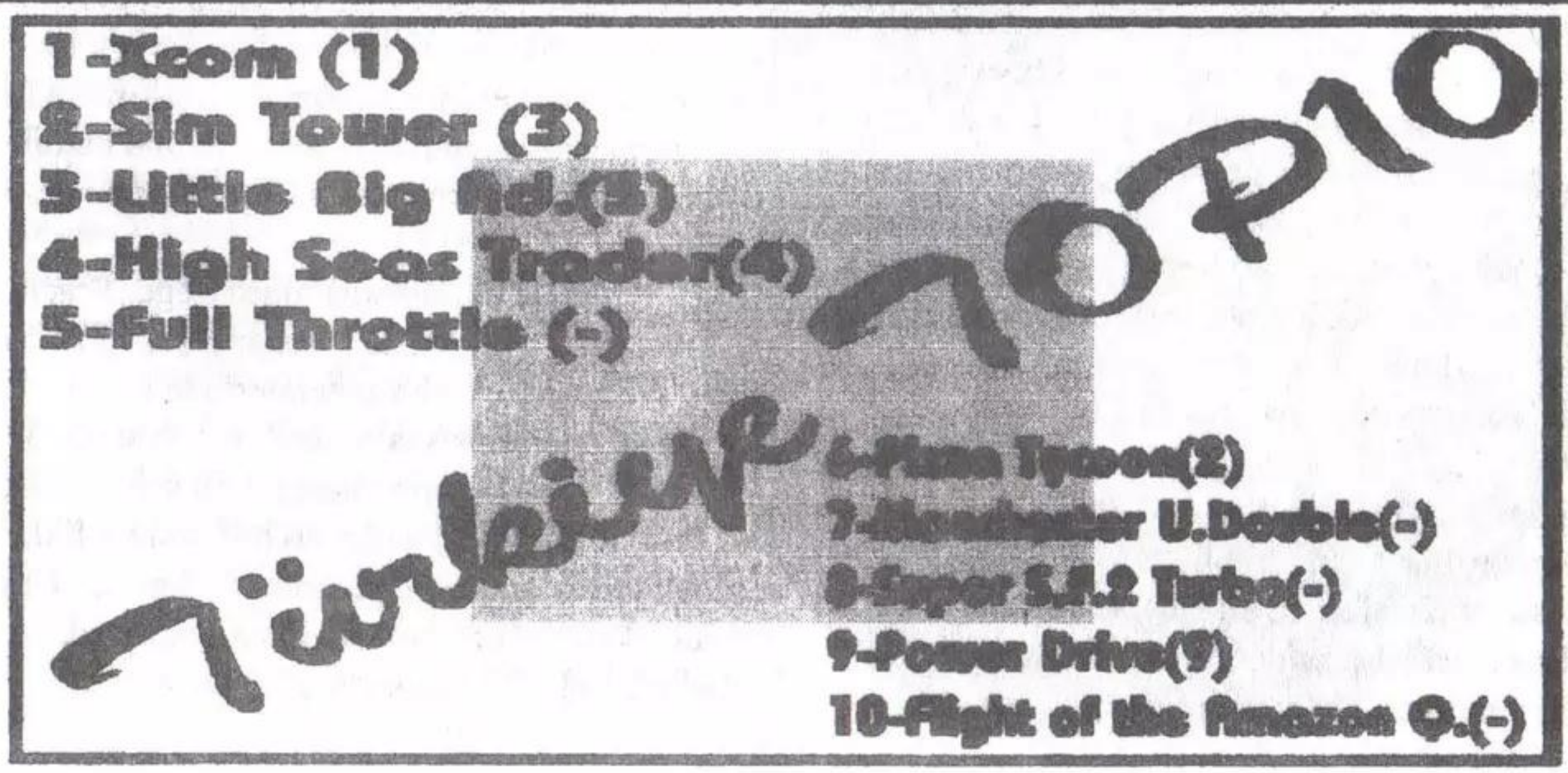
* Bir stage' i bitirmeden ölürseniz ne kadar ilerde olursanız olun o stage' in başından başlıyorsunuz ve oyunda level code YOK! Ona göre haklarınızın değerini iyi bilin.

* Kırmızı admda silah vulcan silahını alırsanız bu silahın ateş yönünü yukarı ve aşağı ok tuşları ile ayarlayabiliyorsunuz ve bu yüksek platformlardaki düşmanları öldürmek için çok elverişli.

Oyunumuz ve benim tavsiyelerim bu kadar. Umarım pek fazla hatam ve eksiğim olmamıştır. Bir başka oyuna kadar BOL OYUNLU GÜNLER!

.....BURAK BAYBURTLU





SLIPSTREAM 5000

Hız bazen hayat kurtarır. Ama bazen!. Hız kimi zaman yalnızca bilgisayarınızda hayatınızı kurtarabilir. En doğrusu son cümlem oldu. Ve SLIPSTREAM 5000 bunu deneyebileceğiniz çok güzel bir örnek. Slipstream 5000: Hız Yarış Silah Üçü de bu oyunda.

Uçağınızla dünyanın değişik kentlerinde pistlerde 10 değişik rakibinizle amansız ve zorlu bir ölüm yarışına gireceksiniz. Ölüm yarışı diyorum çünkü atış serbest. Pistler de düşmanlarınız kadar sizi zorluyacağa benziyor.

Hızı, rekabeti ve düşmanlarınızı avlamayı seviyorsanız Slipstream 5000 sizin için diyebilirim. Hemen oyunun girişine geçelim:

Oyunu tek kişi (One Player) oynayabileceğiniz gibi ekranın ikiye bölerek (Split Screen), seri kablo ile (Serial), modemle ya da bir network üzerinden iki kişi (Two Player) de oynayabilirsiniz. Bilgisayarınız ile başbaşasınız. O zaman işe uçağınızın kontrollerine, pistlerin yapısına, turbo ve ateş seçeneklerini kullanabilmeye alışarak (Practice) ile başlayabilirsiniz. Pratik yapabileceğiniz tek bir pist (bu size vereceğiniz cheat kullanılmaması halinde doğru tabii) var: Oyunun ilk pisti Arizona. Tek kişi olarak da bir yarışa katılabilirsiniz (Single race). Tüm bu hazırlıklar Slipstream Formula 5000 (Championship) için. Sıra ile tüm pistlerde yarışacak ve puanlarınız toplanarak toplamda birinci olmaya çalışacaksınız. Bakmayın benim güldüğüme kısa bir zaman içinde (1-2 ayda herhalde !) üst sıralara tırmanabilirsiniz.

Kaydettiğiniz yerden devam için: Saved Game.

Configuration: Oyunun ayarları: *GENERAL : Uçağınızın arkasında monütörü kranınızın kenarında görmek isterseniz Rear Monitor, düşmanlarınızın üzerine göndereceğiniz ağır silahları takip etmek isterseniz Weapons Monitor, oyunda kullanılan dili değiştirmek için Language (Türkçe'yi pek aramayın ben bulamadım), pistin haritasını ekranınızda görmek için Track Map seçeneklerini kullanabilirsiniz.

*DETAIL : Oyunun oynanabilirlik açısında hızını bilgisayarınızın hızına uygun olmasını için bazı görüntü ayarlarını değiştirebileceğiniz menüler burada. Enviroment Detail: Pistti dümdüz tek bir renk olarak mı görmek istersiniz yoksa Amazon ormanlarının yapraklarını uçağınızın kanatlarına çarparken seçebilmek mi? Clouds: Havada bulut yok, bu ne dumandır? Shading : Gölge ayarları Textures : Valla siz ne işe yaradığını çözersiniz umarım. Window Size: Hayat pencerinizin büyük olması çevrenizde olanları daha iyi algılayabilmenizi sağlar!?! Shadows: Gölge etme başka ihsan istemem senden.

*CONTROLS: Burada yazabileceğim tek ayrıntı: Reverse Accelerator: Herkes gider Mersin'e biz gideriz tersine. Yarış yönünün tersine doğru hızlanabilmek.

*DIFFICULTY: Zorluk derecesini (Level) tabii ki kolay (Easy) seçmek istiyorsunuz ama zor (Hard) olanı elde etmek insana daha büyük bir zevk verecektir. Bunu unutmayın. Uçağınızın hiç zarar görmesini istemiyorsanız ve oyunu komik derecede kolaylaştırmak istiyorsanız Damage seçeneğini Off yapın.

Yarışa başlamadan önce (eğer Practice yapmıyorsanız) paranızla (başlangıçta 750 $'dır) silah (Weapons), turbo sistemlerinde birini (Turbo) ve önemli başka sistemleri (Systems) alabilirsiniz. Silahlarınızı uçağınızın sağ ve sol (Left Pod, Right Pod) yerleştirebilirsiniz. Silah seçenekleriniz arasında mayınlar (Mini Mines), duman çıkartıcılar (Smıokes) da bulunmaktadır. Turbo sistemleri pahalılaştıkça güçleri ve etki süreleri artıyor. Diğer sistemler ise: Charge

Targetter, Loader: Silahlarınızı, turbo sisteminizi ve hedef göstergeleriniz için önemli olan sistemlerdir. Göz ardı etmeyin.

Oyunumuza başlayabilmek için

uçağınızı seçmek gibi küçük bir ayrıntı kaldı. İstediğiniz uçağı klikleyince uçağın pilotunu yakın çekim karşınızda bulacaksınız. Sert erkek pilotlar olduğu kadar çekici hatunlar da pilotlar arasındaki yerlerini almışlar. Eğer uçağınızı da görmek istiyorsanız View seçeneğine klikleyin. Tamam bu da oldu. İşte şimdi pistteyiz. Geriye sayım başladı. 5.4.3.2.1.

O da ne uçuyoruz. Uçağımızı kontrol etmenin imkanı yok gibi geliyor, değil mi? Eğer joystick ile oynamıyorsanız tuşlarda yukarı basınca uçağınızın burnunun aşağı doğru eğilmesi ilk başlarda garip gelebilir. Dikkat. Virajlar oldukça sert. Kenarlara çarpınca gelen tangur tungur sesler de ne kadar güzel efektlermiş! Yerdeki su birikintilerine ve bulutlara fazla yaklaşmayın. Çünkü gökyüzüne özgürce uçmak ve yarıştan uzaklaşmak yasak. Gelelim küçük notlarımıza:

* Pistteki dolarları, tamir şanslarınızı (Repair), turboları (Boost) almaya çalışın. Özellikle para kazanmanızın tek yolunun bu olduğunu ve paraya yani daha iyi alet ve silahlara ihtiyacınız olduğunu unutmayın. * Önünüzdeki rakiplere isabetli atışlar yaparak onları geçmeniz çok daha kolaylaşacaktır. Ve isabetli atışlar pistte bonuslar yaratabilir.

* F1:Cockpit View - F2:Chase Camera - F3:Rear View - F4:TV Camera - F5:External Camera. Bu seçenekler ile uçağınızı değişik açılardan görerek oyununuzu oynayabilirsiniz. Ama Cockpit View hariç diğerleri kontrolü imkansız kılacak kadar kötü açılardan uçağınızı görüntüleyeceklerdir.

* Championship'e başladığınızda spiker pisti anons ettikten sonra acele etmeyin ve yarışacağınız pisti şöyle bir seyredin. Yararlı olacaktır.

* Pistlerde değişik yollar var. Aşağıda bu yollar üzerinde yorumlarımı bulabilirsiniz. Şimdi söylemek istediğim bu yollardan MAVİ ile gösterilmiş olan ve sizi mavi bir bölgeden geçirecek bölgeyi zaman zaman kullanmanız uçağınızın hasarlarını azaltacağından ve turbo sisteminizin dolmasını sağlayacağından gerekli olacaktır.

* 8. oluyorsunuz diye sakın sevinmeyin. Geçebildiğiniz iki rakip o kadar kötüler ki dokuzuncu veya sonuncu oluyorsanız bu oyun size göre değil demektir.

* Uçarken alçak ya da yüksek uçuşlar yapmak sizi rakiplerinizin atışlarından koruyabilir. Eee, el oğlu boş durmayacaktır.

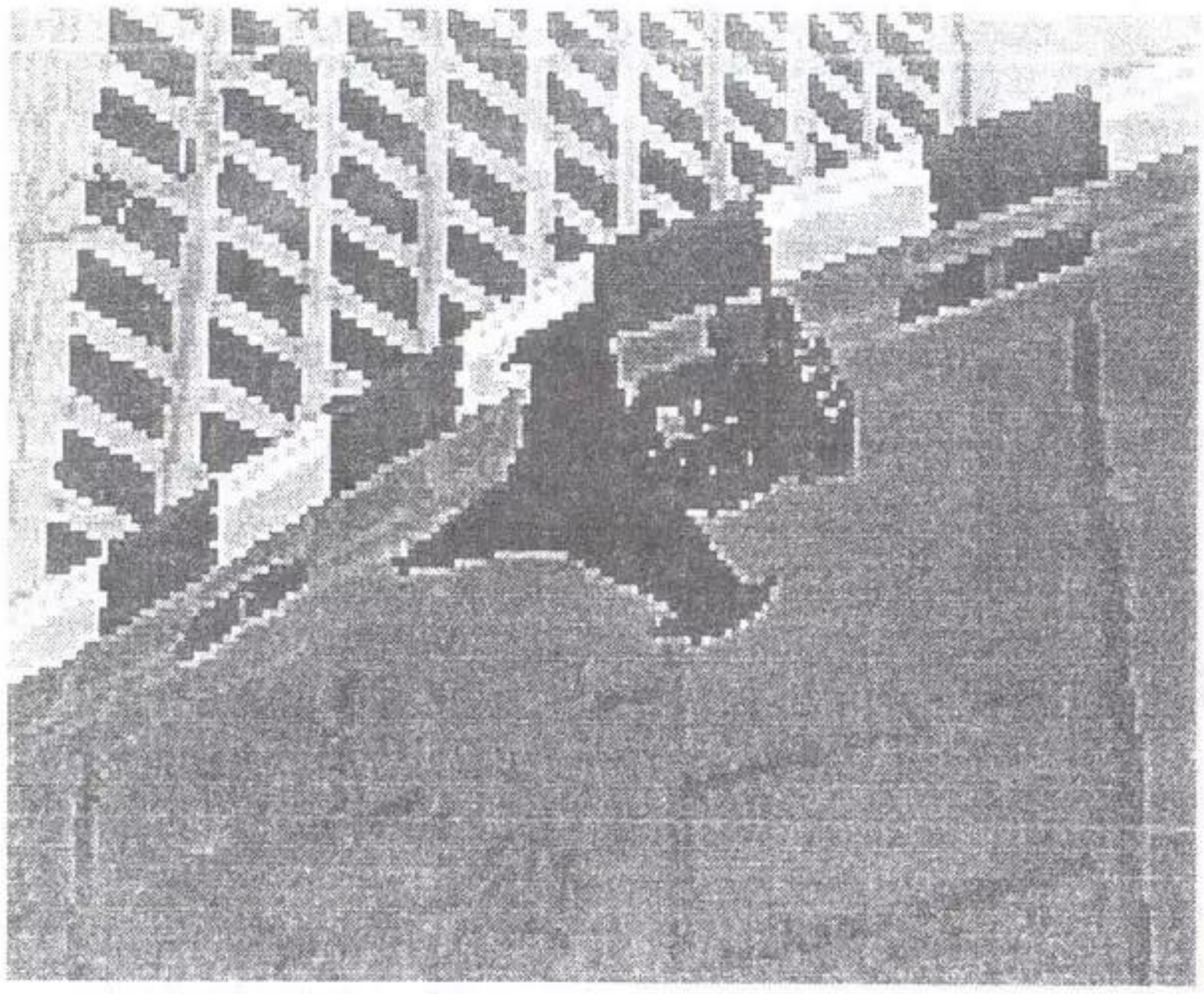
* Turbo'yu genellikle bitiş çizgisine yaklaşırken kullanın. İpi göğüsleyen siz olmalısınız.

Ve gelelim pistlerin tek tek tanıtımına. İşte pistler hakkındaki yorumlarım:

NOT: Bu yorumlarımı oyunu HARD seçeneğinde oynadığım oyunlar sonucunda yapıyorum.

***ARIZONA:** İşte ilk pistimiz. Arizona dağları arasındasınız. Oyuna biraz para kazanarak başlamanız hiç de fena olmaz hani. Roketlerinizi çok sık kullanmanız gerekmeyecektir. Bu bölüme Systems olarak Charger (yükleyici) almanızı tavsiye edebilirim.

Arizona pistinde köprüyü geçer geçmez sola doğru yükselin. Duvara çarparın diye korkmayın çünkü burada gizli bir bölme var. Tam olarak



giremiyorsunuz ama bir kaç bonus alırsanız ve hız kaybetmeden buradan çıkabilirseniz kaybedeceğiniz pek bir şey olmaz.Bu pistte çok gerekmedikçe mavi alanı kullanmanız size önemli bir kaç saniyeye mal olacaktır.

*CHICAGO: Bu pistte başlamadan önce bir Loader alabilirsiniz. Arizona'ya göre biraz daha kolay bir pist. Tünelden çıkar çıkmaz sol taraftan girebileceğiniz mavi alana girerken turbolarınızı çalıştırırsanız turbolarınız yüklenirken tehlikesiz yolda hızınızı yükseltebilirsiniz.

* AMAZON: Bu pist için paranızı harcamayın. Sakla samanı gelir zamanı. En kolay pistlerden biri Amazon pisti. Yalnız yoldaki adaya yani yol ayrımına geldiğinizde sağ yolu seçmeyi unutmayın.

* LONDON: Umuyorum ki topladığınız paralar en iyi ve en pahalı üçüncü Turbo sistemini alabilmenize yetiyordur. Onu istiyorum. Alın!. Bundan daha iyisini almanız çok fazla bir katkı sağlamayacağı için turbo konusunda artık endişelenmenize gerek yok. Oyunun en sert virajı Londra'da. Thames'e geldiğinizde turbolarınızı kullanabileceğiniz bir düzlükle karşılaşacaksınız ama işte ondan sonra o sert viraj. Bu virajı şimdiye kadar oynadığım tüm oyunlarda inanın parmakla sayılacak kadar az sayıda kazasız belasız atlatabildim. Bu pistte mavi alanı her turda kullanmanız yararınızadır. Bunu da ifade edeyim.

* NORWAY: Norveç'in buzlu dağları arasında yolunuzu bulmakta zorluk çekebilirsiniz. Yarış başladığında hemen aşağı dalın ve silahların kafanızın üzerinden geçip gitmesine yalnızca seyirci kalın. Yol ayrımına geldiğinizde kısa olan sağ yolu seçin. Yolunuzu uzatmak istemiyorsanız tabii. Yine her turda mavi alanı kullanabilirsiniz. Bu size hiç bir zarar getirmeyecektir. Norveç tamam, değil mi?

* EGYPT: Paranız cebinize batıyorsa Disrupter ve Scramblers alabilirsiniz. Bu pistte garip bir şeyler olduğunu siz de anlayacaksınız sanırım. Kapılar mı oynuyor ne? Bu acaip kapılardan geçerken ben genellikle yüksek uçuşu denedim. Hiç sıyrık almadım dersem yalan olur ama çok da uçağıma çok da zarar vermedim. Bu kapılardan kurtulursanız gaza basın gitsin. Bu pistte kadar kazandığınız tecrübe ile bu pistte iyi bir şeyler yapabilirsiniz. Sanıyorum ki.

* FRANCE: Evet iyice silahlanabilirsiniz. Yalnız Fransa pisti o kadar çok virajlı ki silahlarınızı doğru dürüst kullanabileceğinizi sanmıyorum. Lazeriniz her zaman ki gibi işinizi görecektir. Mağradan çıktığınız zaman hariç genelde pisttin sol tarafını takip edin. Fransa'ya geldik ama manzara o kadar iyi çıkmadı.

* HAWAİİ: Artık en iyi turboyu alma zamanı geldi. Bu pistte onsuz pek bir şey yapamazsınız. Çok sert olmayan bir pistteyiz. Eğer mecbur kalmazsanız mavi bölgeyi kullanarak çok değerli saniyelerinizi boşa harcamayın. Hawai'nin tadını çıkarmaya bakın.

* TOKYO: İşte şehir merkezindeyiz. Benim en sevdiğim pist: Tokyo. Ne kadar canlı bir kent burası. Işıklar, caddeler, rengarenk bir cümbüş. Ve Tokyo'da da gizli bir yer var: Software Refinery'nin afişine şöyle sıkı bir dalış yapın bakalım. Gizli bir yerler falan var değil mi? Fazladan bonuzlar alabiliyoruz. Buraya Arizona'da olduğı gibi istediğiniz kadar kullanabilirsiniz. Eğer size bir şeyler kazandırdığını düşünüyorsanız tabii. Tokyo bir gün seni ekranımdan değil kendi gözlerimden dolaşmak üzere, şimdilik bu kadar.....

* NEW YORK: Evet, işte final. Final de New York'a yakışır tabii ki. Formula 5000 artık bitiyor. Biraz gayret. Kolay bir pist olduğu için rakiplerinizi mümkün olduğu vurarak kendinize avantaj sağlayın. Daha yarış başlar başlamaz

kafanızı kaldırın ve Tokyo'da sonuncu olmadıysanız yani yarışa birinci olarak başlamıyorsanız önünüzdeki uçaklara atışa başlayın.

Pistlerimiz de bitti. Slipstream 5000 için tiyomuz bu ay Cheat köşemizde sizleri bekliyor. Slipstream 5000 ses efektleri kulakları tırmalayan, uçağımız duvarlara tırmanmaya çalışırken tangur tungur tepetaklak olması gözlerimizi oldukça yoran, kontrolü pek de kolay olmayan bir yarış oyunu. Eğer Descent oyununu beğendiyseniz ve aynı türde bir yarış oyunu oynamak istiyorsanız, son zamanlarda da şöyle dişe dokunur bir oyun gelmedi diyorsanız işte size bir alternatif: Slipstream 5000.

Ben Mert Topçu. Game Show İstanbul, Ataköy.

Yayınlayan:.....GREMLIN INTER.

Min. PC:..... 486 SX

Min. Hafıza:..... 4 Mb RAM

Min. Grafik:..... VGA

Türü:..... VEKTÖREL YARIŞ

Disket Sayısı:.. 6 HD

KARAR 66

Engin Abla

Sevgili Engin Abla,
Öncelikle yayın hayatınızda başarılar diliyorum. Ben Fatih Uysal 13 yaşındayım benim problemim bilgisayarımdaki Sound Blaster 16 ile modemimin ayarlarının çakışması, böyle olunca modemim çalışmıyor. Bende Sound Blaster ımın ayarlarını değiştirdim. Fakat birçok oyun Sound Blaster ımın olmadığını söyleyip durdu. Bunun üzerine Sound Blaster ımı tekrar eski haline getirdim bu seferde modemim çalışmamakta ısrar etti. Modemiminde çalısmasını çok istiyorum çünkü İnternet'e bağlandım. Engin Abla derdime bir çare bulursanız çok ama çok sevineceğim. **Fatih Uysal**
LEVENT/ İSTANBUL

Güzel evladım Fatih'im,
Öncelikle iyi dileklerin için Game Show olarak sana teşekkür ediyoruz. Sound Blaster ile modeminin ayarlarının çakıştığını yazmışsın. Sonrada Sound Blaster ının ayarlarını değiştirdiğini söylemişsin. Esasında bu yaptığın doğru ama eksik bir hareket. Sound Blaster ın ayarlarını değiştirdikten sonra Sound Blaster ın olmadığını söyleyen oyunların setuplarına girip ayarlarını yeni jumper ayarlarına göre düzeltmen gerekiyor. Bunları tam olarak yaparsan hem oyunlarını ağız tadı ile oynayabilir hem de Internet'e istediğin gibi bağlanabilirsin.

Sevgili Engin Abla,
Ben Can Köylüceli 17 yaşındayım. Derginizle maaleset 3. sayısından itibaren tanıştım. Bilgisayarcımda sadece diğer sayılar vardı. Diğer rakiplerinize göre gerçekten çok kaliteli bir dergi çıkartmışsınız. Umarım bu çizginizi bozmazsınız. Başarılılarınızın devamını diliyorum ve cevabını almak istediğin sorulara geçiyorum.
1. Derginizin alamadığım ilk 2 sayısın adresime ödemeli olarak yollayabilirmisiniz?
2. Benim 386 DX 40 4 MB RAM 170 MB HD ve 1 MB grafik kartına sahip bir bilgisayarım var. Bunu 486 DX-2 66 8 MB RAM 540 HD ve bir 1 MB VESA grafik kartlı bir bilgisayara yükseltmek istiyorum. Sizce yeni bir bilgisayar mı yoksa upgrade mi daha mantıklı olur ?
3. Eğer satmam gerekiyorsa derginiz aracılığıyla satabilir miyim ?
4. Dragon Sphere, Lords of the realms, Frontlines adlı oyunları da açıklıyabilir misiniz ?
5. Derginizin içini ne zaman renklendirebilirsiniz ?
Mektubumun sonunda enflasyona yenilmeden başarıya ulaşmanızı diliyorum.

CAN KÖYLÜCELİ
BATIKENT/ANKARA

Sevgili yavrum Can,
İyi dileklerin ve iltifatların için çok teşekkürler. Ama ne yazık ki bunlar sana bir hediye kazandıramayacak. (Şaka şaka, hiç olur mu öyle şey? Engin Ablanız hiç sizleri ayırt eder mi ?)
1. Derginin ilk iki sayısını adresine ödemeli olarak yolladık.
2. Bilgisayarını istediğin konfigürasyona upgrade etmen bence daha mantıklı. Bunun maliyeti 600 $ civarında olur.
3. Eğer eski bilgisayarını satmak istiyorsan seve seve elimizden geldiği kadar yardım ederiz.
4. Yukarıda söylediğin oyunları ileriki sayılarımızda açıklamaya çalışacağız. Ama söz vermiyoruz.
5. Game Show'u renkli çıkartabilmek için birkaç unsurun gerçekleşmesi gerekiyor. Bunlardan biri tiraj. Eğer tirajımız 4000 ila 6000 arasında olursa derginin renkli çıkma ihtimali artar. Bir diğer unsur ise reklamlar. Eğer reklamlar istediğimiz düzeyde devam ederse Game Show renkli olabilir. Şimdi ki tirajımız ise 1600 civarında. Biraz daha sıkarsak belki de yakında bu iş olur.

Sevgili Engin Abla,
Benim adım Emre Gündoğdu 15 yaşındayım ve size İstanbul'dan yazıyorum. Dergini severek okuyorum. Derginizde çıkan yazıların dili çok güzel ve sıcak. Benim 486 DX-2 66 bir bilgisayarım var. Ben bilgisayarda hem oyun oynuyorum hemde bazı programlar yapıyorum. Size sorularım şunlar:
1. Bozuk bir disketi tamir etmek için bir program var mı ?
2. Bilgisayarımın memorysini nasıl yükseltebilirim ?
3. Derginizin 2. sayısını adresime göndermeniz mümkün mü?

EMRE GÜNDOĞDU
GÖZTEPE/İSTANBUL

Güzel çocuğum Emre,
1. Bozuk bir disketi tamir etmek için tabi ki birkaç program var. Bunlardan biri dos'un kendi prog ramı olan Scandisk. Bir diğeri ise Norton programının içindeki Norton Disk Doctor. Eğer herşeye rağmen tamir etmeyi başaramazsan bize gönder duvarlarımıza yapıştıralım.
2. Bilgisayarının memorysini yükseltmenin tek yolu RAM satın almaktır. 4 Mb Ram'ın maliyeti 160 $ civarındadır.
3. Dergimizin 2. sayısını sana gönderebilmemiz için ilk önce senin bize o sayının ücretini göndermen lazım veya bizi arayarak bağlantıya geçersen sana ödemeli olarak ta gönderebiliriz.

Sayın Engin Abla
Derginizi ilk aldığım gün çok beğenerek okudum. İnşallah bu yolda hiç zorlanmadan devam edersiniz. Benim size birkaç sorum olacak
1- Disketlerimi ufak naylon torbalara koyarsam bozulur mu?
2- Bozuk disketlerimi kurtarmak için formatlamaktan başka bir şey yapabilir miyim ?
3- Pizza Tycoon oyununda 2. dükkanı açamıyorum. Bu konuda bana yardımcı olur musunuz ?

4- Doom 2'nin açıklamasını adresime gönderebilir misiniz ?
Mektubuma 6. sayımızda yer verirseniz çok çok iyi olur.

İPEK ATAM
SUADİYE/İST

Şeker kızım İpek,
1- Disketlerini ufak naylon torbalara koyarsan hoş olmayan durumlarla karşılaşabilirsin. Naylon torbada oluşan statik elektrik disketinin içindeki datalara zarar verebilir.
2- Bu konudaki cevabımı yukarıda açıkladığım için burada tekrar değinmiyeceğim.
3- Pizza Tycoon soruna gelince. Bu konu hakikaten bir çok kişinin dert ettiği bir sorun. Eh, artık bunun hakkında bir şeyler yazmak şart oldu. İlk önce satın almak istediğiniz dükkana zoom yapın. Daha sonra buraya klikleyin. Ekranın sağ tarafında bu dükkanla ilgili bir çok bilgi çıkar. Bunlar: Dükkanın kirası, boyutu, hangi emlakçıdan kiralanabileceği gibi bilgilerdir. Hangi emlakçının adı yazıyorsa terminalden o emlakçıya girin ve o dükkanı kiralamak istediğinizi söyleyin. Eğer emlakçı yazan fiyattan daha fazla bir fiyat önerirse kesinlikle reddedin ve ekranda yazan fiyata inenene kadar pazarlık yapın. İşte 2. dükkanınızı da kiraldınız. Haydi hayırlı işler.
4- Doom 2'nin açıklamasını biz henüz yapmadık ama eğer dergimizi takip ediyorsan Doom'un her ay haritalarını yayınladığımızı görürsün. Buna ek olarak şu anda karaborsa olan 1. sayımızda Doom 2'nin haritalarındaki kısaltmaların anlamlarını ve bir çok cheat bulabilirsin.

Mektupları yayınlanmayan okuyucular sakın üzülmesinler. Herkesin mektubu sıra ile yayınlanacak. Bu ayki hediyemiz mouse'ınızı bozulmadan saklayabileceğiniz şık bir MOUSE POCKET. Hediyelerinizi dergi merkezinden gelip alabilirsiniz. Adres arkada (Siz yinede gelmeden bit telefon edin).Hadi bakalım hemen yazın , mektuplarınızı bekliyorum. Unutmayın ki GAME SHOW sizlerle varoldu ve herzaman sizlerin yanında olacak.

Fantasy Role Playing

Şu an bu satırlarımı okuyarak bir fantezi dünyasına giriyorsunuz. ..Sadece sizin hayal-gücünüzle sınırlandırılabilecek bir dünyaya...FRP DÜNYASINA...

Hepiniz FRP kelimesini mutlaka duymuşsunuzdur. FRP=Fantasy Role Playing. Bilgisayarda da bol bol FRP oyunu oynamışsınızdır. Kim Eye of the Beholder 1, Eye of the Beholder 2'yi, Dark Queen of Krynn ve Pools of Darkness'ı unutabilir ki. Gerçi ben bilgisayar FRP'si yerine masaüstü FRP'sini tercih ediyorum ama arada sırada bilgisayarda da oynamıyor değilim.

Az önce saydığım oyunları hepimiz FRP diye biliyoruz. FRP deyince akla hemen büyülerin yapıldığı, ejderhaların öldürüldüğü, Long Sword +4'lerin (uzun kılıçlar) bit pazarında satıldığı, karakterlerin büyücü, rahip, şövalye ve savaşçı olduğu oyunlar gelir. Bu karakterlerin hepsinin bir sürü büyülü eşyası vardır ve ÖCÜ öldürüp puan alırlar. Seviye atlarlar, öyle değil mi? HAYIR, değil. Bu anlattıklarım FRP'nin "F" 'si. Yani "Fantasy" kısmı. "RP" kısmı, yani "Role Playing" kısmı değil. Bu kısım bilgisayar oyunlarında yok. "RP" kısmı sadece masaüstü FRP'lerine has bir şey. Masaüstü FRP'sinin ise Monopoly gibi oyunlarla hiç bir ilgisi yok (bu konuda bilgi almak ya da paylaşmak isteyenler bana mektup yazabilir ve telefon açabilirler). "Role Playing" kısmı karakterlerin birbirleriyle konuşmasını, etrafındaki yabancı kimselerle konuşup olmasını kapsayan, konuşma ve hareketlerle yapılan ve yalnızca oyuncunun hayal gücüyle sınırlandırılabilen kısmıdır. İsteyen karakter "alignment" 'ına göre davranarak grubu düşmana satabilir. "Evil" bir grup büyücüsü grubun diğer bir büyücüsünü öldürüp onun büyü kitabını alabilir veya benim durumumda, evil bir büyücü kendi

canı pahasına grubu yok etmek için "Staff of Power" 'ını kırabilir. Bütün bu yazdıklarım "Role Playing" kısmına girer. Bilgisayar FRP'lerinde programcının programladığı şeyleri yapabildiğiniz için sizin kişisel fikirleriniz veya taktikleriniz pek önemli değildir. Bu yüzden "Role Playing" kısmı bilgisayar FRP'lerinde yok sadece ve sadece masaüstü FRP'lerinde vardır. Bu böyle biline!

Eğer PC çıkan son oyunları takip ediyorsanız Darksun 1 "The Shattered Lands" 'i ve Darksun 2 "The Wake of the Ravager" 'ı büyük bir ihtimalle duymuşsunuzdur. Bu 2 oyunda Darksun dünyasında geçiyordu. Bu dünya masaüstü oyunlarına henüz 3 sene önce katıldı. Eğer bu oyunları oynadıysanız gözünüze mutlaka yeni "race" 'ler ve "class" 'lar takılmıştır. Dikkat ettiyseniz "ability score" 'lar biraz da abarık. Bir skor maksimum 24'e kadar çıkabiliyor. Yazımda size biraz Darksun dünyasından bahsedip oradan da yeni race ve class'lara geçeceğim.

Darksun, günlük sıcaklığın 100C ile 150C arasında değiştiği suyunn zor bulunduğu,
sıcaklığın insanı daha ne olduğunu anlamadan "dehidre" edip öldürdüğü, neredeyse tamamiyle çöl olan bir gezegendir. Su yeraltın kaynaklardan sağlanır. Şehirlerde kuyuların yanında bol bol nöbetçi vardır. Yağmur mu? O da ne? :Bazı yerlerde yılda bir kez bazı yerlerde ise 10 yılda 1 kez yağmur yağar. Bu dünyada nehir veya denizler de yoktur. Sadece bir tek deniz var. O da büyük kum denizi. "Athas" 'da (kıtanın adı) sadece 7 şehir var. Şehirlerden başka orada burada ufak kasabalar var, tabii. Her şehrin başında birbirinden kötü büyücü kral ve kraliçeler vardır. Şehirde düzeni sağlayan kralın adamları "Templar" 'lar var. Bunlar da bir çeşit "priest" 'dir (papaz). Fakat güçlerini yani büyülerini krallarından veya kraliçelerinden alırlar. Templar'lar çok pis iş yaparlar. Beğenmediklerini hapse attırırlar ve işin komik tarafı he istedikleini bir suçtan dolayı suçlayabilirler. Şehirlerin soylu ve zengin aileleri de buna dahil. Tabii onlar Templar'lara para yedirip kurtuluyorlar ya fakir halk? Ona hiç değinmeyelim.

Athas'da para birimi biraz değişik. En küçük para birimi "bit". 10 bit 1seramik para ediyor. 10 seramik para = 1 gümüş para ve 100 seramik para = 1 altın para ediyor. Altın para sadece zengin soylularda ve tüccarlarda bol bol vardır. Geri kalan halk için 1-2 gümüş para bile çok büyük bir meblağ ediyor.

Diğer dünyalarda olan bir çok ırk (race) ve "monster" (canavar) Darksun'da yok. Gnome, Kobold, Pixie, Orc ve Troll'ler gibi. Ve bir şey daha (sakın şok olmayın) sadece ve sadece 1 tane Dragon (ejderha) var. Ama bu dragon'un "Forgotten Realms" veya "Dragolance" dragonları ile hiç bir alakası yok. Bütün şehirler (7 tane) her yıl dragon'a 1000 tane esir verirler. He için böyle bir şey yapıldığını söylemiyorum. Öğrenmek isteyenler Darksun romanlarını okuyabilirler.

Şimdi gelelim race'lere ve class'lara (sınıf). En başta ekleyeyim Darksun'da 3 yeni race ve 3 yeni class var. Bunlara sırası ile değineceğim:
DWARF: Athasian dwarf'ları (cüce) 4 1/2 - 5 feet boyunda olan kas makinalarıdır. 250 yıla kadar yaşarlar. Bir dwarf'ın en büyük zevki çalışmaktır. Bir dwarf'ın en mutlu olduğu an çalışmak veya savaşmak için bir sebebi olduğu andır. Dwarf'lar bazen bir işi kafalarına öyle bir takarlar ki aylarca, yıllarca bu işin peşini bırakmazlar. Buna dwarf'ların "focus" 'u denir. Bu "focus" en aşağı 1 hafta sürebilir ve bir dwarf focus'unu gerçekleştirirken focus'lu ile ilgili "saving throw" 'larına +1 alırlar. "Profeciency check" 'lerine ise +2 alırlar. Athasian dwarf'ları +2 constitution (beden), +1 strength (güç), -1 dexterity (el çabukluğu) ve -2 charisma (karizma) alırlar. Bir dwarf

Şimdi KAZANIN..

İşte yeni bir ay, yeni bir heyecan, yeni bir soru, yeni bir hediye ve yine yeni yeniden bir telefon numarası. Aşağıda bu konuda ki özürlerimizi görebilirsiniz. Geçen ay ki sorumuzu hatırlıyorsanız şöyleydi: "INTEL NEREDE ?" Belki size saçma gelmişti bu soru ama yinede bizi aradınız ve cevaplarınızı ilettiniz. Cevaplar arasında "Bilgisayarın içinde, Amerika'da, Mainboardun üstünde" gibi varyasyonlar vardı. Biz ise bunlardan mainboardun üstünde, bilgisayarın içinde gibi cevapları doğru kabul ettik ama eğer "INTEL INSIDE" deseydiniz tam istediğimiz cevap olacaktı. Yaptığımız çekilişte ise kazanan okurumuz:

NURİ KÖSEM Bu okurumuz bizi arayarak INDIANA POLIS 500 adlı oyunun orjinalini alabilir.

Özür dileriz...

Özür dileriz çünkü geçen ay amatörlüğümüzün doruklarına çıkarak inanılmaz hatalar yaptık. Bu hataların en büyüğü ise aramanız için vermiş olduğumuz telefon numarasının iptal olmasıydı Bizi ancak 12 kişi arayabildi. Bizi aramaya çalışarak kafayı yiyen herkesden çok ama çok özür dileriz. Lütfen bizi affedin...

GAME-SHOW

VEFAT

0- 542 - 513 09 12 No'lu Telefonumuz vefat etmiştir. Game-Show cemaatinin başı sağolsun

AYIN SORUSU

1 KİŞİYE ORJİNAL PC UYUMLU JOYSTICK

SİZCE GAME-SHOW EKİBİ EYLÜL SAYISINDA HANGİ OYUNLARI AÇIKLAYACAKTIR. BUNLARDAN BİRİSİNİ TAHMİN EDİN VE BİZE BİLDİRİN.

Cevaplarınızı 0 - 212 - 559 88 24 numaralı telefonu arayarak bildirin.(Telesekreter çıkması halinde lütfen adınızı soyadınızı telefonunuzu ve cevabınızı bırakınız. Teşekkürler.)

focus'unu gerçekleştiremeden ölürse o zaman bir "Banshee" olarak geri gelir ve işini bitirmeye çalışır.

²**ELF:** Athasian elf'leri 6 1/2 - 7 1/2 feet boyundadırlar. Mükemmel bir fiziksel kondisyonları vardır. Elf'lerin şehirleri yoktur ve kabile kabile yaşayıp dolaşırlar. Kabilenin dışındaki herkesi, bir elf'i bile düşman sayarlar. Elf'ler taşıma aracı asla kullanmazlar. Sadece koşarlar ve koşarlar. Hamile ve yaşlı elf'lerin bile koşması beklenir, yoksa geride bırakılırlar. Elf'ler iyi savaşçılardır ve "long bow" ve "long sword" kullanırken +1 THACO alırlar. Athasian elf'lerinin gizli kapıları bulmada hiç bir şansı yoktur. 60 feet "infravision" 'ları vardır. Aşırı hızlarından dolayı +2 dexterity alırlar. +1 Intelligence' leri de vardır. -1 "wisdom" alırlar ve hızlı bir metabolizmaları olduğu için de çabuk yorulurlar ve -2 constitution alırlar. Elf'ler dışarıdan bir insanla karşılaştıklarında onları bir çeşit arkadaşlık ve güven testinden geçirirler. Örneğin açığa bir yere değerli bir eşye koyarlar ve dışarıdan gelenin bunu çalıp çalmayacağına bakarlar. Böyle bir kaç testten sonra ona güvenip güvenmemeyi öğrenirler.

²**HALF ELF:** Half-Elf'ler 6 - 6 1/2 feet (İngiliz ölçü birimi) boyundadırlar. Ne tam insan ne de tam elf oldukları için iki taraftandan da kabul edilmemişlerdir. Elf'ler özellikie bu konuda çok serttirler. Elf'ler kabilelerindeki half-elf annelerini bazen çölde bırakırlar. Half-Elf'ler bu yüzden kendi başlarının çarelerine bakmayı öğrenmişlerdir. Half-Elf'ler Elf'lerin çevikleğinden dolayı +1 dexterity, onların -1 constitution alırlar. Half-Elf'ler kendilerini hem human'lara (insan), hem de Elf'lere kabul ettirmeye çalışırlar. Örneğin elf'lerin yanındayken onlarla birlikte koşup onlar gibi olduklarını göstermek isterler.

²**HALF-GIANT:** Half-Giant'lar Darksun'a ait bir ırk. Korkunç bir deney veya bir lanet yüzünden Giant'lar human'larla birleşip Half-Giant'ları meydana getirmişler (bunun aslı bilinmiyor). Half-Giant'lar biraz dönektir. Yaşadıkları yerin civarında elf'ler varsa onlar gibi grup grup dolaşmaya karar verirler. Eğer bir gün hırsızlar kabilelerini soyarsa onlarda hırsız olmaya karar verebilirler. Bu yüzden Half-Giant'ların alignment'larının bir kısmı fix'dir. Diğer kısmı her gün değişir.Örneğin bir half-giant'ın alignment'ının "Chaotic" (düzensiz) kısmı fix'dir.O zaman o istediği gün ChaoticGood, istediği gün de Chaotic Evil olabilir. Half-Giant'lar +4 strength, +2 constitution fakat -2 intelligence, wisdom ve charisma alırlar.

²**HALFLING:** 3 1/2 feet uzunluğunda olan ve 120 yıl yaşayabilen halfling'lerin en büyük özelliği yamyam olmalarıdır. Halfling'ler kendi ırklarına çok büyük bir saygı duyarlar. Kendi ırklarından birine asla yalan söylemezler ve zor durumlarda birbirlerine yardım ederler. Küçük boylarından dolayı -2 strength ve -1 constitution alırlar. İçe kapanık olmaları yüzünden de -1 charisma alırlar. Aşırı hızlarından dolayı +2 dexterity ve bir de kendi birlik ve beraberliklerine olan aşırı bağlılıklarından dolayı +2 wisdom (bilgelik) alırlar.

²**THRI-KREEN:** Bu böcek adamlar da Darksun'a ait bir ırk. Forgotten Realms'de "Mantis Warrior" olarak geçiyorlardı ve oyuncular bu ırkı seçemiyordu. Thri-Kreen'lerin gözleri iki yandadır ve 2 anten-leri ve güçlü fakat ufak bir de çeneleri vardır. Thri-Kreen'lerin mükemmel doğal saldırıları vardır.

seviyeye geldiklerinde kendilerine yapılan her missile saldırıdan 20'lik zarda 9 ve üstü atarak kaçabilir. Uyumaya hiç ihtiyaçları yoktur ve haftada 1 su içerler. Thri-Kreen'lerin çok güzel bir damak zevkleri vardır çünkü elf yerler !?!?. +1 wisdom , +2 dexterity, -1 intelligence (zeka), -2 charisma alırlar.

²**MUL:** Mul'lar da yeni bir ırk. Human ve dwarf karışımı olan bu ırk arena'da gladyatör olmak için aranan sayılı ırklardan biridir. Mul'lar çok pahalıya satılırlar çünkü işgüçleri çok fazladır. Hiç dinlenmeden günlerce çalışabilirler. Kısırdırlar, bu yüzden üreyemezler. Mul'lar daha küçükken aile sevgisi yerine esir tecirlerinin kırbaç darbeleri ile yetiştirilirler. Mul'lar +2 strength, +1 constitution, -1 intelligence ve -2 charisma alırlar.

Darksun'da 3 yeni class var. Bunlar gladiator, Defiler, Psionicist. Aynı zamanda Darksun oyuncuları oyuna 3. seviyede başlar. Multiclass oyuncular ise oyuna 2-2 başlar.

²**GLADIATOR:** Gladiator olmak için minimum strength 13, dexterity 12 ve constitution 15 olmalı. Paladin Ranger gibi level atlayan gladyatörler Athas'daki en tehlikeli savaşçılardır ve en büyük özellikleri bütün silahlarda proficient olmalarıdır. Yıllar yılı çalışmanın ödülü olarak da birden fazla silahta uzmanlaşabilirler. Punching & Wrestling' de (yumruklama ve güreşme) +4 alırlar. 5. seviyeden sonra giydikleri zırhı o kadar iyi kullanmayı öğrenirler ki kazandıkları her 5 seviye için zırhları 1 düşer (5'te -1, 10'da -2 gibi).

²**DEFİLER:** Darksun'da 2 çeşit büyücü var. Biri bizim her oyundan tanıdığımız "mage" yani Darksun'daki adıyla "preserver". Diğeri defiler. Darksun'da büyücüler büyü yaparken büyünün gücünü etraftaki bitkilerden alırlar. Preserver'lar (koruyucu) bu gücü bitkiden alırken çok dikkat ederler ve bu güç eksikliğinin bitkii öldürecek duruma geldiğini anlayınca güç alışını kesip büyüyü yaparlar. Defiler ise bunu hiç umursamazlar. Onlar bitkinin tüm gücünü alırlar ve böylece etraflarındaki alanı "defile" etmiş olurlar. Bu alan siyahlaşır ve bu alanda yıllarca hiç birşey yetişmez. Defiler'lar preserver'a göre daha hızlı level atlarlar. Human, Elf ve Half-Elf bir defiler olabilirler.

Darksun'da büyücüler hiç sevilmez. Büyücülerin gezegeni böyle çöl haline getirdiklerine inanılır. Preserver ve Defiler'in farkı bilinmez. Preserver'ların "Veiled Alliance" denen gizli bir örgütleri vardır. Preserver'lar defiler'ları, defiler'lar da preserver'ları hiç sevmezler.

²**PSIONICIST:** Psionic'ler beyin güçlerini kullanarak iş yaparlar. Psionic güçler büyüsel değildir. Psionic'ler akıllarını, vücutlarını ve ruhlarını tam bir harmoni içinde tutmaktadırlar. Güçlerinin kaynağı da burada yatmaktadır. Psionicist olmak için minimum constitution 11, intelligence 12, wisdom 15 olmalıdır. Her Psionicist'in belli bir puanı vardır. Buna PSP denir. Level arttıkça bu puan da artar. Psionic güç kullanıldığında bu PSP'ler azalır. Sıfıra düşünce hiç bir güç kullanamazlar. "Rest" edip PSP artırmak gerekir.

Eklemeden yapamayacağım bir nokta daha: Athas'daki 7 sorcerer-king ve queen'in her biri minimum 20. seviye defiler ve 20. seviye psionicist'tirler. Darksun cleric'leri hakkında da bir şey ekleyeceğim: Cleric'ler her oyunda olduğu gibi büyülerini tanrılarından almıyor çünkü Darksun'da hiç tanrı yok. Onun yerine büyülerini doğadaki 4 elementten alıyorlar: Ateş, su, hava, toprak. Cleric'ler aynı zamanda keskin kenarlı silahlar da kullanabiliyorlar.

Bu aylık bu kadar. Size genel olarak FRP ve Darksun dünyası hakkında bilgi vermeğe çalıştım. Bana mektup yazmayı unutmayın çünkü köşemi sizin mektuplarınız doğrultusunda yönlendireceğim. Masaüstü FRP'si hakkında da sorularınızı bekliyorum.

.....Muhammed Dabiri. Adres: Somuncu Apt. No:14/6 81070 SUADİYE / İST.

Çaycı BüLü der ki : Her kim ki oruç tutar, acıkır. Her kim ki koşar

CD-ROM

En İyiler,
Ennn Yeniler,
Orjinaller,
Hepsi Romantic'te.

Bir tek eksiğimiz var: Adresiniz.

ROMANTIC

BİLGİSAYAR ve CD-ROM ÜRÜNLERİ

Mecidiye Caddesi No:27/4
Mecidiyeköy 80310 İstanbul
TEL:212.2882916 FAX/BBS:212.2882947

3 KUTSAL EMİR:

Siz Bu Kuponu Kesin! Adresimize Yollayın!

CD-ROM Dünyasının Tüm Ürünlerinden

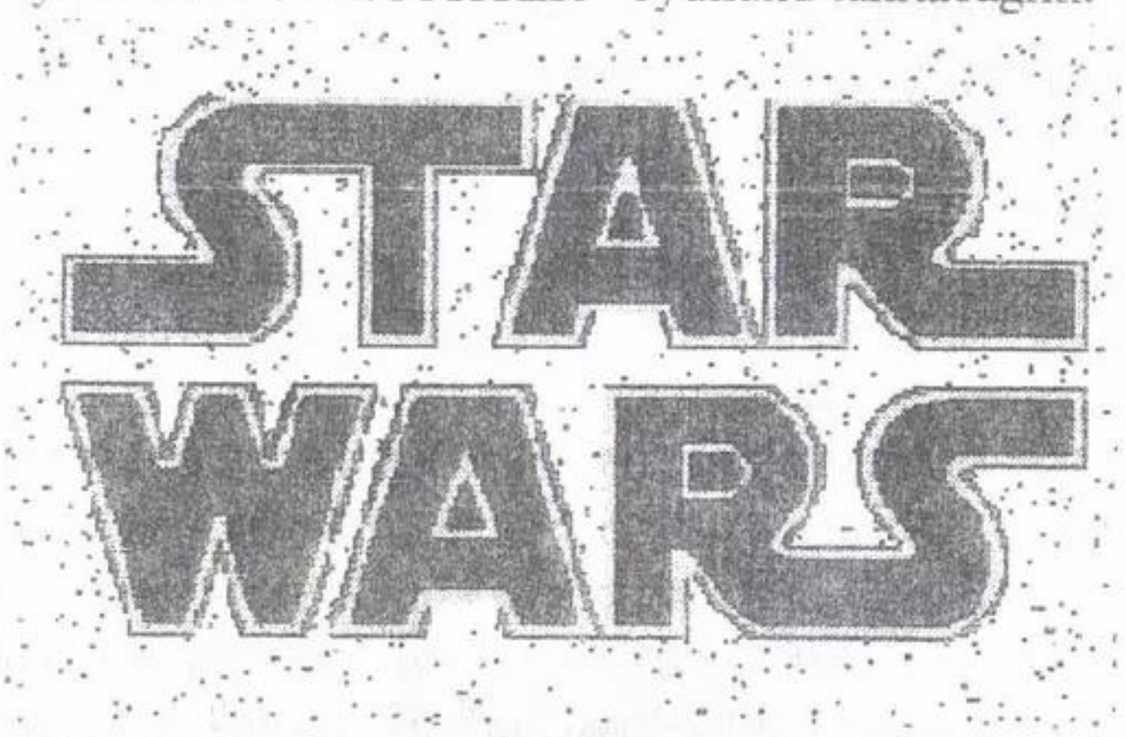
Hemen ve İndirimli Yararlanın!

AD :
SOYAD:
ADRES:
TEL :
FAX :

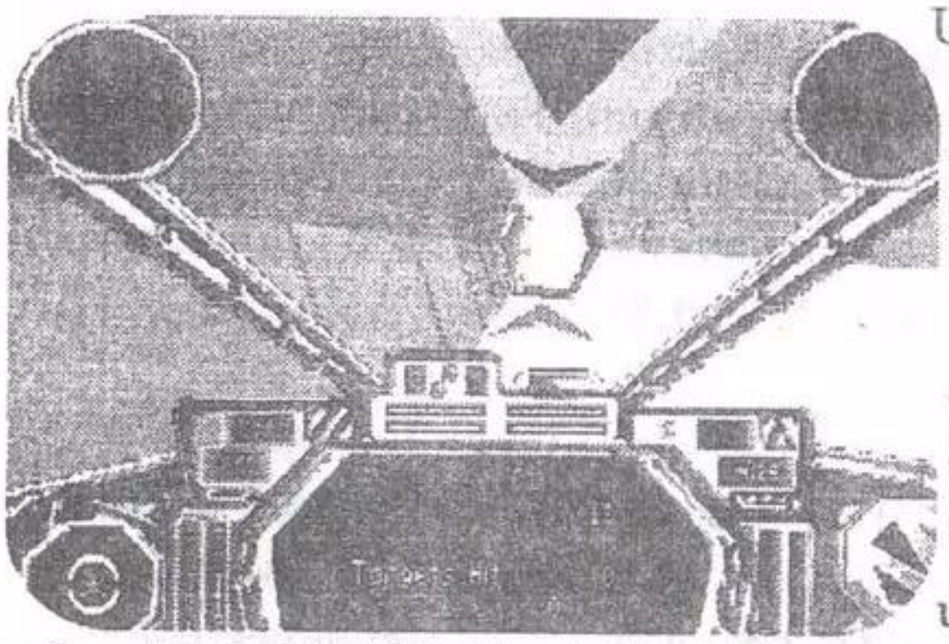
Tie Fighter

Merhaba oyunseverler !!! Ben Sezer Yiğit. Bu benim Game-Show'a ilk yazım umarım sonuncu da olmaz. Aslında bu yazının yerinde "INSUFFICIENT MEMORY" adında 1Mb RAM'ı olanlar için bir köşe olacakmış ama bu görevi alan arkadaşın yazısını GAME-SHOW ekibi beğenmeyince benim yazımı kullanmaya karar vermişler. Ne yapalım. Onun için üzgünüm ama kendim için de mutluyum. He, birde şunu hatırlatmamı istediler demin bahsettiğim köşeyi sadece bu aylık iptal etmişler. İleride bu köşe tekrara gündeme gelicekmiş.

Sizlere Star-Wars Filminin ilginç bir versiyonu olan TIE-FIGHTER oyununu tanıtacağım. Herhalde bu filmi izlemeyeniniz yoktur. Luke ve arkadaşlarının Luke'nin demir kafalı babası Dark Vader'a (babana bile güvenme) karşı yaptıkları savaş çoğu kişiyi cezbetmişti. Tabii üreticilerde bundan hemen yararlandılar ve bebekler, çizgi romanlar piyasaya çıkartıldı. Daha sonra film üzerine çeşitli oyunlar yapılmaya başlandı. Herhalde en fazla oyun bu film için yapılmıştır. Belki Indıana Jones buna rakip olabilir. Bu kadar çok oyun yapılmış olmasına rağmen bunların konuları genelde aynıydı: Asiler tarafındasınız ve Dark Vader'ın güçlerini yok etmeye çalışıyorsunuz. Yapımcılar en sonunda bu senaryoların devamından sıkılmış olacaklarki bu bölümde siz Dark Vader'ın tarafındasınız ve asilere karşı savaşıyorsunuz. Her ne kadar kötülerin tarafında olmak gerçek hayatta her zaman kaybettirsede burada böyle. Aman siz yinede iyilerin tarafında olun. Konu böyle olunca ortaya harikulade bir oyun çıkmış.



Herhalde piyasadaki simülasyon oyunlarının en kötü dezavantajı grafiklerin (vektörel grafiklerin) iyi olmamasıdır. Ama bu oyundaki vektörel grafikler özel bir gölgelendirme ile hazırlanmış ve kesinlikle karışık değil. Tek kelimeyle mükemmel. Kendinizi gerçekten uzayda gibi hissediyorsunuz.



Uzayda öyle simsiyah değil. Arkada galaksiler ve yıldız manzaraları var. Detaylı grafikler de bunların cabası. Oyunda bir sürü araç var, Wing serisi, 2-95'ler, destroyerlar, casus gemileri vb...Boşlukta yuvarlanmak ve savaşmak süper.

Oyun PC speaker'ı desteklemiyor, ama 16 bitlik ses kartıyla oynarsanız kendinizi gerçekten oyunun içinde hissediyorsunuz. buluyorsunuz.

Oyunun bir dezavantajı ise aradaki yüklemelerin biraz uzun sürmesi. Ben 486 SX 33 tabanlı bir bilgisayarda oynadım. Herhalde DX tabanlı bir bilgisayarda rahatlıkla oynanır.

Bu oyun aslında Türkiye'de ilk çıkmaya başlayan bir bilgisayar dergisi varya hani adı P... OY..N, işte bu derginin 8. sayısında da açıklandı ama bana göre biraz yetersiz. Bilmem bu oyun 12 puntoyla net 2 sayfada ne kadar açıklanır. Biz onların eksiklerini tamalayacaksak ooo işimiz var.

Oyun da oldukça iyi hazırlanmış bir demodan sonra isminizi yazıyorsunuz. Daha sonra bir sürü kapısı olan bir hole geliyorsunuz. Buradaki her kapı bir seçeneği belirtir. Bunların isimleri ise şöyle:
TRAINING SIM.- TECH ROOM - FILM ROOM - NEW/CHANGE BATTLE

TRAINING SIMULATOR:

Burası hem atış ve manevra kabiliyetinizi geliştirmeniz hem de gemileri tanımanız açısından çok önemlidir. Buralardaki dev boruların içinden ilerlerken yerdeki ve tavandaki üçgenleri vurarak zaman kazanabilirsiniz. Önemli olan zamandır çünkü. Zamanınız biterse o levelı geçemezsiniz. Levelları geçtikçe karşınıza göktaşları, dönen turnike (Süper Turnike) gibi nesneler çıkar. Eğer silahınız biterse F9 tuşu ile

tekrar şarj edin.

TECH ROOM:

Oyundaki hemen hemen tüm araçlar hakkındaki tüm bilgiyi buradan alabilirsiniz.

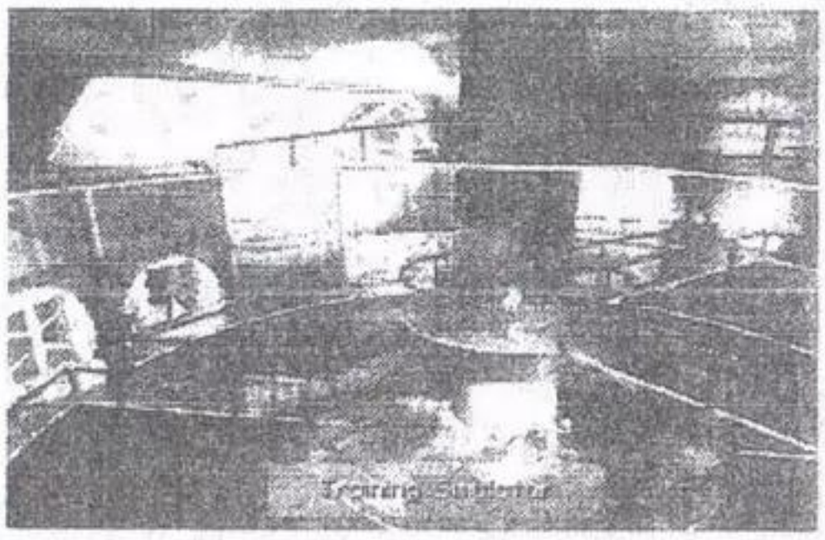
FILM ROOM:

Oyunun en cazip bölümlerinden biridir. Oyunda yaptığınız manevraları falan kaydedip daha sonradan buradan izliyebilirsiniz ve kendiniz için hayırlı kararlar alabilirsiniz.

COMBAT CHAMBER:

Bu bölümde işler biraz kızışıyor. Burası bir nevi küçük bir cephe. Her fighter için 4 adet görev var. Şimdi hiç işim yokmuş gibi bütün bu görevleri size açıklayacağım. Başla.

TIE FIGHTER:



İmparatorluğun en kötü aracıdır. Birçok şeyden yoksundur(Özellikle kalkan). Yandaki aynaları sayesinde ışınlarla enerji sağlıyor.

~~MISSION 1:~~ Bu görevde Z-95'lere karşı savaşıyorsunuz.Bir diğer amacınız ise diğer cockpit görüntülerinizi kullanmanızdır. Burada zor olan Z-95'lerin kalkanlarının güçlü olmasına karşın TIE-FIGHTER'ın zayıf olması.

~~MISSION 2:~~ İlginç bir görev. Lideriniz ile birlikte üste geziyorsunuz. Asiler X ve Y Wingler ile birlikte PLT DEPOT 5 adlı bir bölüme saldırıyorlar ve yağmalıyorlar. Siz Alpha 1 kod adı ile uçuyorsunuz ve eğer lideriniz Alpha 2'ye bir şey olursa komutayı siz ele alıyorsunuz. Görevde kanat adamınızı kullanın.

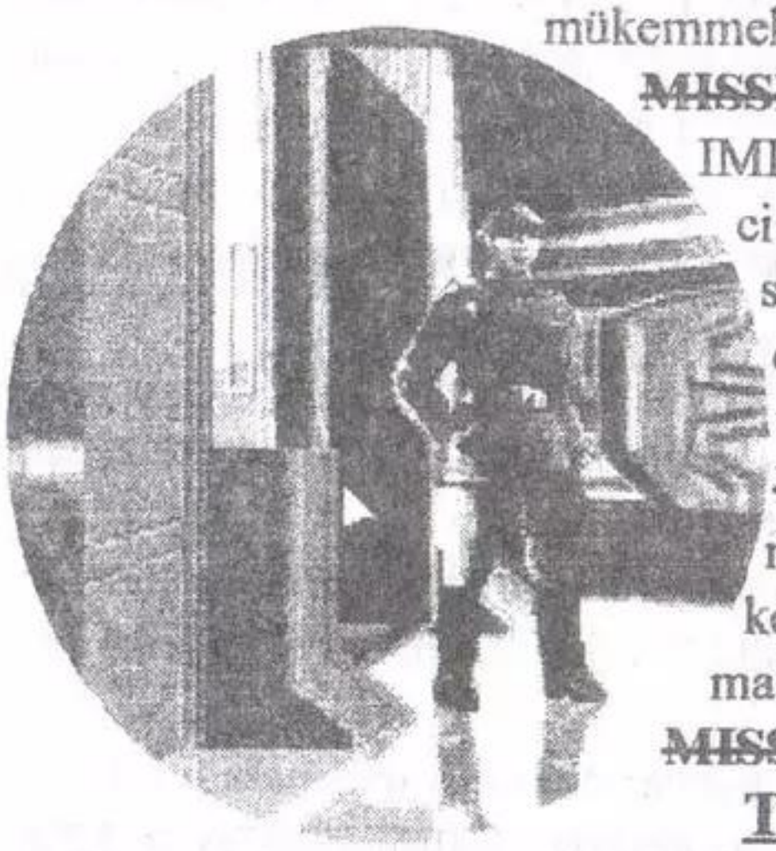
~~MISSION 3:~~ Hasar gören asi gemileri onarım için üsse geri dönüyorlar. Siz de onları yok etmek için onlarla savaşıyorsunuz. Bu bölümde hızı çok yüksek A-Wing gemileri ile savaşmak durumundasınız. Fakat korkmayın üzerinizdeki 4 adet özel füze ile onlarla savaşabilirsiniz.

~~MISSION 4:~~ Göreviniz üssün yakınında tesbit edilen gemiyi yok etmek. Yalnız çabuk olun. Eğer yetişemezseniz etrafınız asi gemileri ile doluyor.

TIE INTERCEPTOR:

Tıe fighter'a göre daha iyi ama tabii ki mükemmel değil.

~~MISSION 1:~~ Bir nevi nöbet tutuyorsunuz. O noktadan geçen gemileri tesbit ediyorsunuz. Oyunda genelde mükemmel dizayn edilmş olan 3-D haritayı kullanmalısınız.



~~MISSION 2:~~ İştezor bir görev. Büyük bir imparatorluk gemisini (FRG IMPLACEBLE) korumakla görevlisiniz. Fakat daha sonradan o civardan geçen asi gemisi REBEL SUPPLY DEPOT gemisine saldırıyorsunuz. Asilerde boş durmuyor ve sizin geminize saldırıyor. Haydaaa!!!!!!Bu seferde asilerin gemisi ortaya çıkıyor ve X,Y wingleri yolluyorlar.

~~MISSION 3:~~İşte bir görev içinde 2 görev. !!İlk önce asilerin mayın tarlasını temizliyorsunuz. Sonra diğer gemiler tarafında keşfedilen CONTAINER'ı yok ederken sizde TRN'den yağmalanan malları toplayacaksınz.

~~MISSION 4:~~ Uzay depotuna saldırın ve onu koruyan asileri yok edin.

TIE BOMBER:

Oyundaki ilginç gemilerden biri. İsminden de anlaşılacağı gibi bombalama yapmak amacıyla kullanılıyor.

~~MISSION 1:~~Torpidolarınızla avlanmayı öğreneceksiniz. Containerlar ile diğer düşman gemilerinide yok edin.

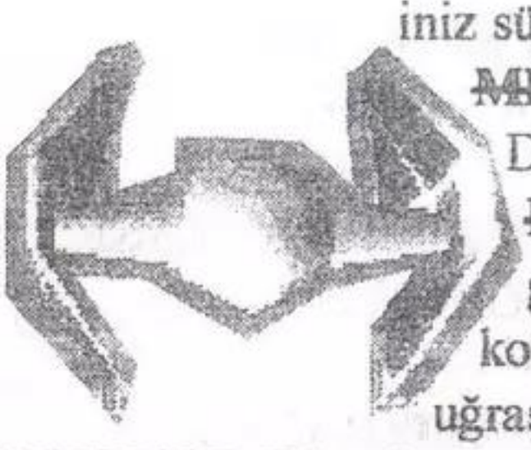
~~MISSION 2:~~ İlk önce bombalarınızla ABRIHON PLATFORM'unu yok edin. Daha sonra yükleme yapın ve BERSABBA PLATFORM'una saldırın.

~~MISSION 3:~~ Biraz yönetim kabiliyetinizi gösterip kanat adamlarınızı kullanıyorsunuz. Size tavsiyem torpidolarınızı idareli kullanın.

~~MISSION 4:~~ Bu görevde B-FRT gemisini koruyorsunuz. Daha sonra ise düşman transport, container ve shuttlelarına saldırın.

TIE ADVANCED:

Aracınız harika, uzak hedefleri bile çok rahatlıkla yok edebilirsiniz. Özellikle kilitleme sisteminiz süper.



~~MISSION 1:~~ Normal bir çatışma. Füzeleriniz işinizi kolaylaştırıyor. Düşmanlarınız X-Wing kullanıyor.

~~MISSION 2:~~ Bu görevde altışarlı iki gruba ayrılmış durumdasınız. Alpha grubu bakıma alınmış savunmasız. Asi gemisi INAMO'ya saldıracak. BETA kolu bir destek ünitesiyle vuruşacak. Inamo tahrip edilirse CRS ARDENT'la uğraşacaksınız.

~~MISSION 3:~~ Bir asi üssüne saldırı bu bölümün de konusu. Üs içindeki bütün gemileri yok edin. Üç gemilik grubun liderisiniz.

~~MISSION 4:~~ Özel geliştrilmiş bir sistemin tatbikatında koruma yapmakla görevlisiniz. Koruma grubunun başkanısınız. Üstünüzde 8 adet özel füzeniz var ve dikkatli olun, kendi gemilerinizi vurmayın.

ASSAULT GUNBOAT:

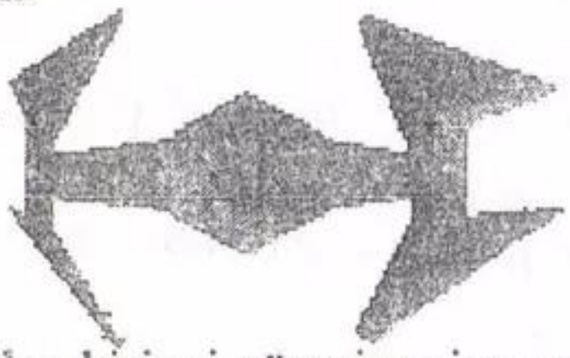
Bu gemi de en az Tİe Advanced kadar iyi.

~~MISSION 1:~~ Düşmanınız mayın birimleri. Lazerlerinizle onları haklayın.

~~MISSION 2:~~ İmparatorluk gemisi korsanlar tarafından yağmalanır. Sizde yağmalanan cephaneyi ele geçirmek için onlara saldırırsınız. Fakat korsanlar asilerle bir olup size saldırır.(Anneeeeee!!!!!!)

~~MISSION 3:~~ Dogfight ağırlıklı bir görev. Kalkanlara dikkat edin. İnenlere dikkat etmenize gerek yok. Şaka şaka....

~~MISSION 4:~~ İmparatorluk gemisini kanat adamlarımızla birlikte korumak bu bölümün amacı. (Bu kadar kısa olduğuna bakmayın....)



Evet sonunda bu da bitti. Burada önemli olan size verilen birinci görevi yerine getirmek. İstediğiniz kadar gemi vurun birinci görevi bitirmezseniz sonuç 0+0=0!!!!

NEW BATTLE/CHANGE BATTLE

Oyunun ana bölümü. Burada büyük cephelerde uzun savaşlara giriyorsunuz. Burada birkaç seçenek var.

BATTLE ONE: Hoth sistemindeki asilerin imhası.

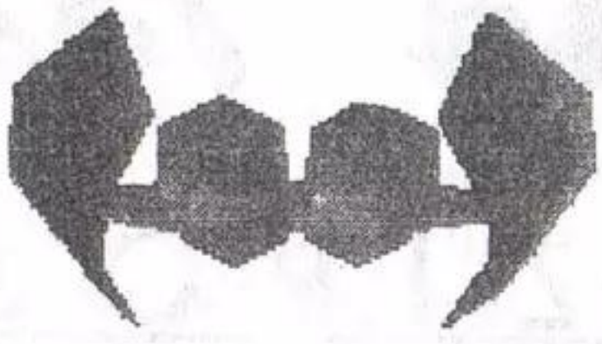
BATTLE TWO: Sepen gezegeninde savaş.

BATTLE THREE: İmparatorluk üssünün inşaası.

BATTLE FOUR: Bu seferde işlerinizi bozan korsan gemileriyle savaş.

EKRAN GÖSTERGELERİ

Eveeet, seçenekler bitti ama ben size ekran hakkında bilgiler vererek yazıma devam edeceğim. Biraz farklılıklar göstersede gemilerin ekranları genelde aynı. Uzaydaki yeşil gemiler asi, kırmızı görünenler ise sizin gemileriniz. Tarafsızlar ise diğer renk. Sizin gemilerinizin olduğu gibi düşman gemilerininde kalkanları vardır. Düşman kalkanın ne kadar güçlü olduğunu ekrandaki SHD yazısından anlayabilirsiniz. SHD sıfıra inince sıradaki iş o geminin enerjisini yok etmek vardır. Bunuda HULL yazan yerden öğrenebilirsiniz. Birde DIST yazan bir yer vardır. Bu hedef geminin size olan uzaklığıdır. Zırh durumunuzu ekrandaki altıgen şeklinini içindeki gemi resminden öğrenebilirsiniz. Ekrandaki uzun 3 adet çubuk isesize motorunuzu, lazerinizi ve kalkan durumunuzu gösterir. Motor hızınızıda kırmızı yazılardan öğrenebilirsiniz.



Hele şükür bitti, bu film çıktığında hakkında bir çok şey söylenmişti. (Hatta Cüneyt Arkın'da onlara özenerek Battal Gazi Uzayda, Dünyayı Kurtaran Adam gibi filmler bile çekti.) Yine belirtmeliyim ki oyunda film kadar süper.

Fakat oyun EMS istiyor. Dert etmeyin, oyunun install kısmında boot disket yapmanız için bir seçenek var. Bu işe yaramazsa bilgisayarı F5 ile açın veya Autoexec.bat dosyasında falan gerekli değişiklikleri yapın.

OYUNUN TUŞLARI: (TÜRKÇE KLAVYE İÇİN)

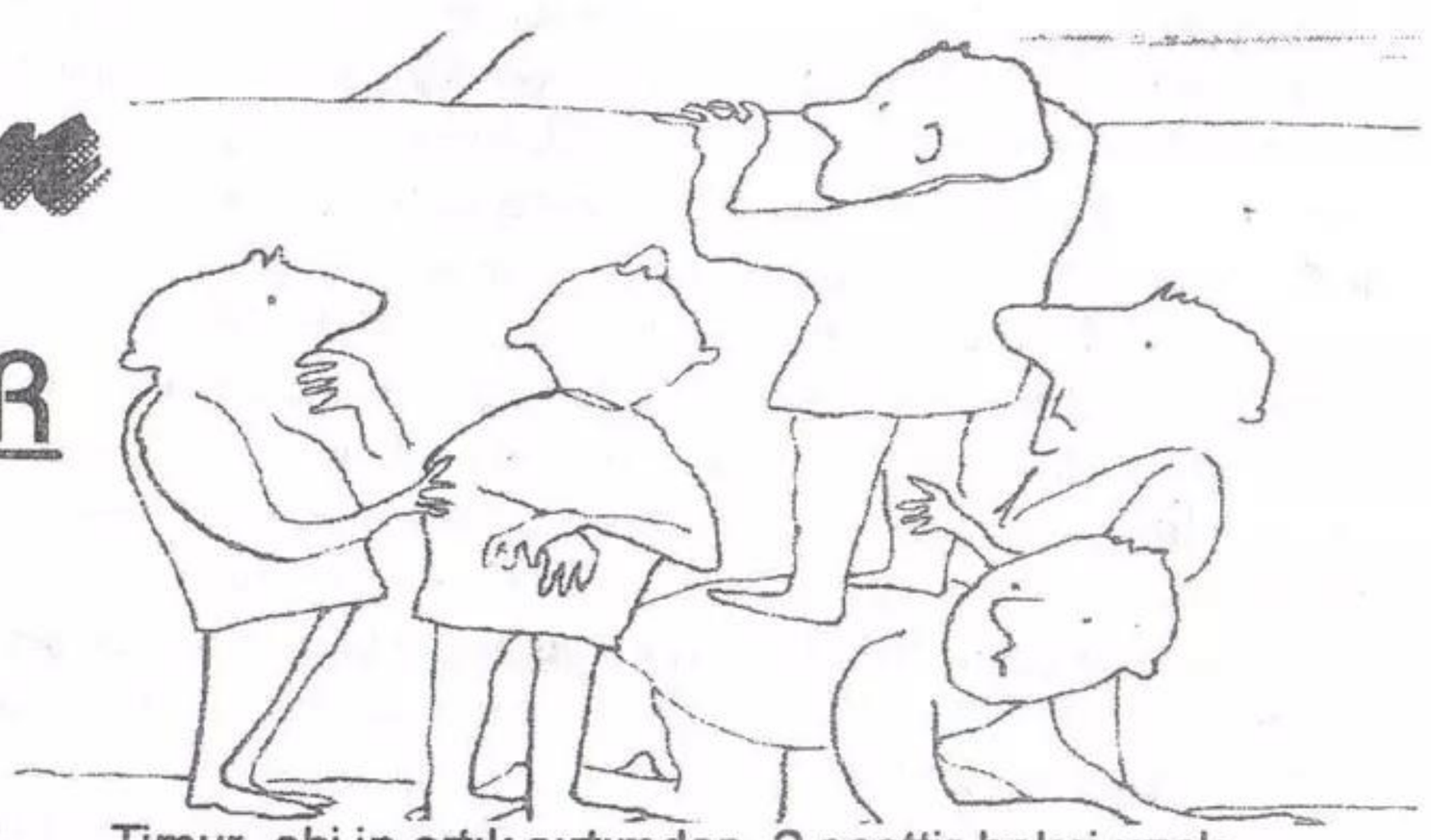
+/- : MOTOR GÜCÜ YUKARI//AŞAĞI
, : MOTOR STOP
BACKSPACE : MOTOR TAM GÜÇ
Ü : MOTORLAR 2/3 GÜÇTE
Ğ : MOTORLAR 1/3 GÜÇTE
H : HYBERSPACE
ALT-E : EJECT
Q : EXIT
C : KAMERA AÇIK/KAPALI
V : KAYDEDİLMİŞ GÖRÜNTÜYÜ İZLEME
F5 : HAFIZADAKİ HEDEFİ ÇAĞIRMA
F9 : LAZERLERE GÜÇ VERME
W : SİLAH SEÇİMİ
SHIFT- F9 : LAZERE KALKANDAN GÜÇ
B : IŞIN SİLAHI AKTİF
F10 : KALKANLARA GÜÇ VERME
X : ÇİFT ATIŞ YAPMA
SHIFT- F10 : KALKANA L.DEN GÜÇ
ALT-C : CALİBRATE AYARI
S : KALKANLARI DÜZENLEME
ALT-T : ZAMANI HIZLANDIRMA
0-9 : DEĞİŞİK BAKIŞ AÇILARI
ALT- P : PAUSE
1 : NORMAL BAKIŞ
ALT- D : DETAYLAR
F2: FÜZE İZLEME
ESC : OPSİYONLAR
F3 : DIŞ GÖRÜNÜŞ
OYUNUN CHEATİNİ KÖŞEMİZDEN LABİLİRSİNİZ.

Z : HEDEFTEKİ GEMİYİ TAKİP
T/Y : BİR SONRAKİ/ ÖNCEKİ HEDEF
U : EN SON ORTAYA ÇIKAN GEMİ
I : HEDEF BELİRLEME
Ö : BELİRLENEN HEDEFİN KONUM AYARI
R : DÜŞMAN HEDEFİNİ GÖRME
E : SİZE SALDIRAN GEMİ
A : HEDEFTEKİ GEMİYE SALDIRAN GEMİ
SHIFT-F5: HEDEFİ HAFIZAYA ALMA

Böyle bir oyunu buraya bile sığdırmak zor ama ben ne yapayım bende insanım, sevmek benim de hakkım değil mi? Sevenleri ayırmayın!!!! Sevenler ayrılmayın!!!!

.....SEZER YİĞİT

Bay Tan ÇİZİYOR



_ Timur, abi in artık sırtımdan, 2 saattir bekçi uzaklaşsında MICROSOFT'un deposuna giricez diye bekliyoruz. Ben öldüm artık.

Super Street Fighter II TURBO

Evet sevgili GAME - SHOW'cuları, bu ay muhteşem bir oyunla karşınızdayım. Bu oyun bana ilk geldiğinde yine Liu Derek yapımı, dördüncü sayıda tanıttığım Super Street Fighter 2'nin tam versiyonu zannetmiş ve biraz sıkılmıştım. "Bu adam başka bir şey yapmayı bilmiyor herhalde." demiştim. Ama oyunu bir açtığımda çok şaşırdım. Oyun GAMETEK yapımı ve oyun makinasının neredeyse aynısı. Oldukça sevindim ve hemen oturup bu oyunu oynamaya, bütün hareketleri, sırları çözmeye başladım. Bu sırları niye siz GAME - SHOW okuyucularına sunmayayım ve dördüncü sayıdaki yazımın devamı olsun düşünceleri bana bu yazıyı yazdırdı. Sizin için oyunun her türlü hareketini, sırrını uğraşıp buldum. Artık gizli adammış, hareket yanlışmış, şu adam yenilmiyormuş gibi sorularınız olmayacak. Aradığınız her cevabı bu açıklamada bulabilirsiniz. GAME - SHOW herşeyin en iyisini verir. Bu kadar sohbet ve reklamı bırakalım da açıklamamıza geçelim.

Street Fighter'ı hiç bilmeyenlere söyleyeyim, (E ayıp artık!) oyunumuz bire bir olan, dünyanın çeşitli yerlerinden gelen dövüşçülerle oluşmuş bir dövüş oyunu. Install ettikten sonra biraz bekleyin. Password soran kısmı GENESIS (Küçük harflerle) yazarak geçin. Sonra Ryu, Cammy, Chun Li ve gizli adam olan Akuma'nın olduğu demoyu bir seyredin. Demo bile insanı oyuna adapte edebiliyor. Return tuşuna basınca karşımıza oyunun ana menüsü geliyor.

Burada:

~~ARCADE MODE:~~ Oyunu oyun makinesindeki gibi oynamanızı sağlar.

~~VS CHALLENGE:~~ İki kişilik özel kapışma modu. En güzel özelliği yendiğiniz maçlar skor olarak tutuluyor. Mortal Kombat'daki WINS sistemi gibi. Arkadaşlarınızla birbirinizi yeme zamanı geldi.

~~OPTIONS:~~ Buradan zamanı açıp kapama, joystick ve tuşların ayarlanması, arka plan animasyonu, ses ve müziğin açılıp kapanması gibi şeyleri ayarlıyorsunuz. Bu oyun için yapılmış, dünyadaki ilk 6 düğmeli PC joystiğini de buradan ayarlayabiliyorsunuz. (Tabii bulabilirseniz)

~~EXIT TO DOS:~~ Dos'a dönmenizi sağlar.

Oyuna Arcade Mode veya Vs Challenge'den girdiğinizde önce oyunun hızını seçiyorsunuz. Sonra da dövüşçünüzü seçiyorsunuz. Burada açıklanacak fazla birşey yok. Kafanıza göre beğendiğiniz birini seçin. Asıl önemli olan dövüşçünüzü nasıl yöneteceğiniz. NE? Ne demek hareketleri bilmiyorum? Önemli değil canım. İşte size tüm adamlar ve

~~HAREKET ŞEMASINI NASIL KULLANACAKSINIZ?~~

1) Hareketlerin yanında size bir takım combolar verdim. Combo demek ardarda ve engellenemeyen vuruşlar anlamına gelir. Bu comboları yaparsanız hem rakibinize çok zarar verir hem de rakibinizi bayıltabilir. Ayrıca bu vuruşların bence bir havası var. İşin en iyi tarafı bu comboları kendiniz de geliştirebilirsiniz. **2)** Sizin de tahmin edebileceğiniz gibi şemada A aşağı, Y yukarı, İ ileri, G geri, * basacağınız vuruş tuşu, Çevir de saat yönünde 360 derece yön tuşlarına basacağınızı belirtiyor. İki hareket arasında + işareti varsa bu iki tuşun aynı anda basılacağı anlamına geliyor. **3)** Super Move hareketini ancak ekran altındaki SUPER çizginiz dolunca yapabilirsiniz. Bu çizgi dövüşürken yaptığınız vuruşlara göre doluyor.

EXIT TO DOS

RYU:

HAREKETLER:

Dragon Punch : İ , A , İ	* Yumruk
Fireball : A , İ	* Yumruk
Red Fireball : G , A , İ	* Yumruk
Hurricane Kick: A , G	* Tekme (Havada da yapılabilir)
Super Move: A , İ , A , İ	* Büyük Yumruk

COMBOLAR:

1) Sıçrayıp rakibe büyük yumrukla vurun. Yere inince büyük yumrukla aparkat vurun ve hemen ardından küçük yumrukla Dragon Punch hareketini yapın.

2) Sıçrayıp rakibe büyük tekme ile vurun. Yere inince küçük yumrukla dirsek vurun ve hemen ardından Super Move hareketini yapın.

E. HONDA:

HAREKETLER:

Sumo Press: A (2 saniye bekle) , Y	* Tekme
100 Hand Slap: Herhangi bir yumruğa sürekli basın.	
Orchido Throw: İ , A , G	* Yumruk
Torpedo: G (2 saniye bekle) , İ	* Yumruk
Super Move: G (2 saniye bekle) , İ , G , İ	* Büyük Yumruk

COMBOLAR:

1) Eğilin ve aynı zamanda geri çekip 2 saniye bekleyin. Bir orta yumruk atın ve hemen ardından Torpedo hareketini yapın.

2) Sıçrayıp rakibe büyük yumrukla vurun. Yere iner inmez büyük tekmeye basın. Adamınız bir tekmeyle iki kere vuracaktır.

BLANKA:

HAREKETLER:

Roll: G (2 saniye bekle) , İ	* Yumruk
Vertical Roll: A (2 saniye bekle) , Y	* Tekme
Step Back Roll: G (2 saniye bekle) , İ	* Tekme
Electricity: Herhangi bir yumruğa sürekli basın.	
Beast Lunge: G	* Bütün yumruklar
Super Move: G (2 saniye bekle) , İ , G , İ	* Büyük Yumruk

COMBOLAR:

1) Sıçrayıp rakibe büyük yumrukla vurun. Yere inince orta yumruğa basın ve hemen ardından eğilip büyük yumruğa basın.

2) Sıçrayıp rakibe orta yumrukla vurun. Daha yere inmeden Electricity hareketini yapmaya başlayın. Adamınız yere inince rakibini elektrikle çarpacaktır.

GUILE:

HAREKETLER:

Flash Kick: A (2 saniye bekle) , Y * Tekme
Sonic Boom: G (2 saniye bekle) , İ * Yumruk
Super Move: A+G (2 saniye bekle) , A+İ , A+G , Y+İ * Büyük Tekme

COMBOLAR:

1) Rakibinize doğru sıçrayıp büyük yumruk vurun, havadayken aşağı tuşuna basılı tutun. Aşağı tuşuna basılı tuttuğumuz için adamınız yere inince eğilecektir. Orta yumruk vurun ve hemen ardından Flash Kick hareketini yapın.

2) Rakibinize doğru sıçrayıp büyük yumruk vurun, Havadayken geri tuşuna basılı tutun. Yere inince büyük yumruğa basın ve hemen ardından Sonic Boom harekotini yapın.

KEN:

HAREKETLER:

Dragon Punch: İ , A , İ * Yumruk
Fireball: A , İ * Yumruk
Hurricane Kick: A , G * Tekme (Havada da yapılabilir)
Roundhouse Kick: A , İ * Tekme (Hemen arkasından İ , A * Tekme)
Axe Kick: İ , A * Tekme
Super Move: A , İ , A , İ * Büyük Yumruk

COMBOLAR:

1) Sıçrayıp rakibe büyük yumrukla vurun. Yere inince büyük yumruğa basın ve hemen ardından Dragon Punch hareketini yapın.

2) Bu combo için Super çizginiz dolu olmalı. Sıçrayıp rakibe büyük yumrukla vurun. Yere iner inmez eğilip büyük tekmeyle yere düşürün ve hemen arkasından Super Move hareketinizi yapın. Yerden kalkan rakibiniz Super Move'u olduğu gibi yiyecektir.

Not: Roundhouse Kick hareketinin sadece ilk kısmını da yapabilirsiniz. Ama hepsini yaparsanız, Ken size güzel bir tekme kombinasyonu sunacaktır.

CHUN LI: · HAREKETLER:

Fireball: G (2 saniye bekle) , İ * Yumruk
100 Foot Kick: Herhangi bir tekmeye sürekli basın.
Rising Bird Kick: A (2 saniye bekle) , Y * Tekme
Spinning Bird Kick: G (2 saniye bekle) , İ * Tekme
Super Move: G (2 saniye bekle) , İ , G , İ * Büyük Tekme

COMBOLAR:

1) Sıçrayıp rakibe büyük yumrukla vurun. yere inince orta yumruğa basın ve hemen ardından eğilip büyük yumruğa basın.

2) Rakibin dibine gelin. Orta yumruk vurun ve hemen ardından ona doğru itip atmaya çalışın.

ZANGIEF:

HAREKETLER:

Super Punch: İ , A * Yumruk

Lariat: Bütün yumruk ya da bütün tekmelere aynı anda basın.

Atomic Suplex: Çevir * Tekme

Power Bomb: Çevir (Adamın yakınındayken) * Tekme

Spinning Pile Driver: Çevir (Adamın yakınındayken) * Yumruk

Super Move: Çevir , Çevir * Büyük Yumruk

COMBOLAR:

1) Sıçrayıp rakibe küçük tekmeyle vurun. Eğilip küçük tekmeye basın ve hemen ardından Spinning Pile Driver hareketini yapın.

2) Sıçrayıp rakibe orta yumrukla vurun. Yere iner inmez Lariat hareketini yapın.

DHALSIM:

HAREKETLER:

Yoga Teleport: İ , A , İ * Uzağa gitmek için Yumruk, yakın için [illegible] kullanın.

Yoga Flame: G , A , İ * Yumruk

Yoga Fire: A , İ * Yumruk

Super Move: G , A , İ , G , A , İ * Büyük Yumruk

COMBOLAR:

1) Rakibinizin yanına gidip küçük yumruğa basın ve hemen ardından büyük yumruğa basın. Dhalsim rakibine kafa atacaktır.

2) Eğilip rakibe küçük tekmeyle vurun ve hemen ardından Yoga Fire hareketini yapın.

CAMMY:

HAREKETLER:

Rising Kick: İ , A , İ * Tekme

Cannon Drill: A , İ * Tekme

Spinnig Knuckle: G , A , İ * Yumruk

Slide: G , A , İ , Y * Yumruk

Super Move: A , İ , A , İ * Büyük Tekme

COMBOLAR:

1) Sıçrayıp rakibe orta yumrukla vurun. Yere inince eğilip küçük yumruğa basın ve hemen arkasından Rising Kick hareketini yapın.

2) Sıçrayıp rakibe büyük yumrukla vurun. Yere inince orta yumruğa basın ve hemen arkasından Cannon Drill hareketini yapın.

DEE JAY:

HAREKETLER:

Double Dred Kick: G (2 saniye bekle) , İ * Tekme

Psych Out: G (2 saniye bekle) , İ * Yumruk

Jack Knife: A (2 saniye bekle) , Y * Tekme

Super Uppercut: A (2 saniye bekle) , Yukarı tuşuna sürekli bas.

Super Move: G (2 saniye bekle) , İ , G , İ * Büyük Tekme

COMBOLAR:

1) Sıçrayıp rakibe büyük yumrukla vurun. Havadayken geri tuşuna basılı tutun.Yere inince orta yumruğa basın ve hemen ardından Double Dred Kick hareketini yapın.

2) Sıçrayıp rakibe orta yumrukla vurun. Havadayken aşağı tuşuna basılı tutun. Yere inince eğilip küçük yumruğabasın ve hemen ardından Jack Knife hareketini yapın.

FEI LONG:

HAREKETLER:

Dragon Kick: G , A , G * Tekme

Flask Kick: G , A , İ , Y * Tekme

Rekka Ken: A , İ * Yumruk (Ardarda yapılabilir)

Super Move: A , İ , A , İ * Büyük Yumruk

COMBOLAR:

1) Rakibe Rekka Ken hareketini yapın. Hemen arkasından aynı hareketi iki kere daha yapın. Fei Long rakibine üçdeğişik şekilde vuracaktır.

2) Rakibe Rekka Ken hareketini iki kere yapın. Hemen arkasından Dragon Kick hareketini yapın.

T. HAWK:

HAREKETLER:

Vertical Dive: İ , A , İ * Yumruk

Condor Dive: Havada orta ve büyük yumruğa basın.

Mexican Typhoon: Çevir * Yumruk

Super Move: Çevir , Çevir * Büyük Yumruk

COMBOLAR:

1) Rakibin yanında küçük yumruk vurun. Sonra orta yumruk vurun. Hemen arkasından Vertical Dive hareketiniyapın.

2) Sıçrayıp rakibe büyük yumrukla vurun. Yere inince küçük yumruğa basın ve hemen arkasından eğilip büyüktekmeye basın.

BALROG: HAREKETLER:

Shoulder Barge: A (2 saniye bekle) , Y * Yumruk

Swing Punch: Bütün yumruklara biraz basılı tutup bırakın.

Turn Uppercut: Bütün tekmelere biraz basılı tutup bırakın.

Uppercut Dash: G (2 saniye bekle) , İ * Tekme

Dash Punch: G (2 saniye bekle) , İ * Yumruk

Ultimate Upper: G , A + İ * Yumruk veya Tekme

Super Move: G (2 saniye bekle) , İ , G , İ * Büyük Yumruk

COMBOLAR:

1) Sıçrayıp rakibe büyük yumrukla vurun. Havadayken geri tuşuna basılı tutun. Yere inince orta yumruğa basın ve hemen ardından Dash Punch hareketini yapın. 2) Sıçrayıp rakibe büyük yumrukla vurun. Yere inince eğilip küçük tekmeye basın ve hemen ardından büyük tekmeye basın.

HAREKETLER:

Barcelona Attack: A (2 saniye bekle) , Y * Tekme
Air Suplex: Barcelona Attack hareketinden sonra yumruğa basın.
Air Grab: Barcelona Attack hareketinden sonra rakibin yanında aşağı ve yumruk tuşuna basın.
Sky Claw: A (2 saniye bekle) , Y * Yumruk
Rolling Attack: G (2 saniye bekle) , İ * Yumruk
Double Back Flip: Bütün yumruklara aynı anda basın.
Single Back Flip: Bütün tekmelere aynı anda basın.
Flip Kick: A + G (2 saniye bekle) , Y + İ * Tekme
Super Move: A+G (2 saniye bekle) , A+İ , A+G , Y+İ * Büyük Tekme

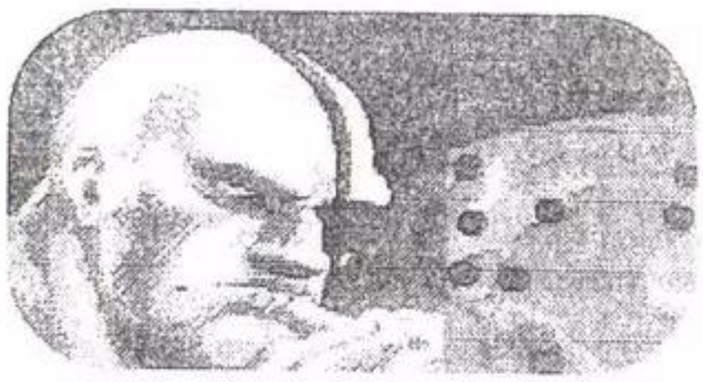
NOT: Super Move hareketi Barcelona Attack gibidir. Yaptıktan sonra Air Grab hareketini de yapmalısınız.

COMBOLAR:

1) Sıçrayıp rakibe büyük yumrukla vurun. Havadayken geri tuşuna basılı tutun. Yere inince eğilip küçük yumruğa basın ve hemen ardından Rolling Attack hareketini yapın.

2) Sıçrayıp rakibe büyük tekmeyle vurun. Yere inince eğilip küçük yumruğa basın ve hemen ardından büyük tekmeye basın.

SAGAT:



HAREKETLER:

Tiger Shot: A , İ *Yumruk
Low Tiger Shot: A , İ * Tekme
Tiger Uppercut: İ , A , İ * Yumruk
Tiger Knee: A , İ , Y * Tekme
Super Move: A , İ , A , İ * Büyük Yumruk

COMBOLAR:

1) Sıçrayıp rakibe büyük tekmeyle vurun. Yere inince eğilip küçük tekmeye basın ve hemen ardından Tiger Uppercut hareketini yapın.

2) Sıçrayıp rakibe büyük tekmeyle vurun. Yere inince hemen küçük tekmeye basın ve hemen ardından Tiger Uppercut hareketini yapın.

M. BISON:

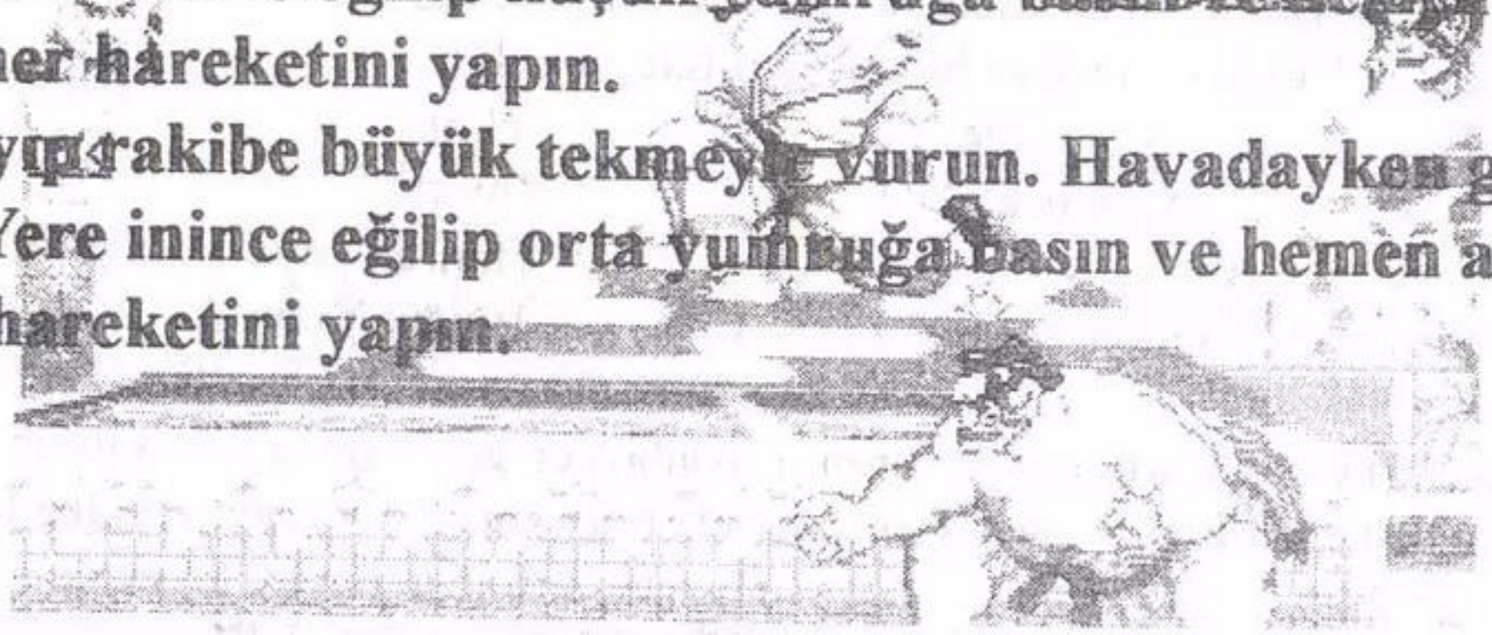
HAREKETLER:

Double Kick: G (2 saniye bekle) , İ * Tekme
Psycho Crusher: G (2 saniye bekle) , İ * Yumruk
Head Stomp: A (2 saniye bekle) , Y * Tekme
Big Jump: A (2 saniye bekle) , Y * Yumruk
Super Move: G (2 saniye bekle) , İ , G , İ * Büyük Tekme

COMBOLAR:

1) Sıçrayıp rakibe büyük yumrukla vurun. Havadayken geri tuşuna basılı tutun. Yere inince eğilip küçük yumruğa basın ve hemen ardından Psycho Crusher hareketini yapın.

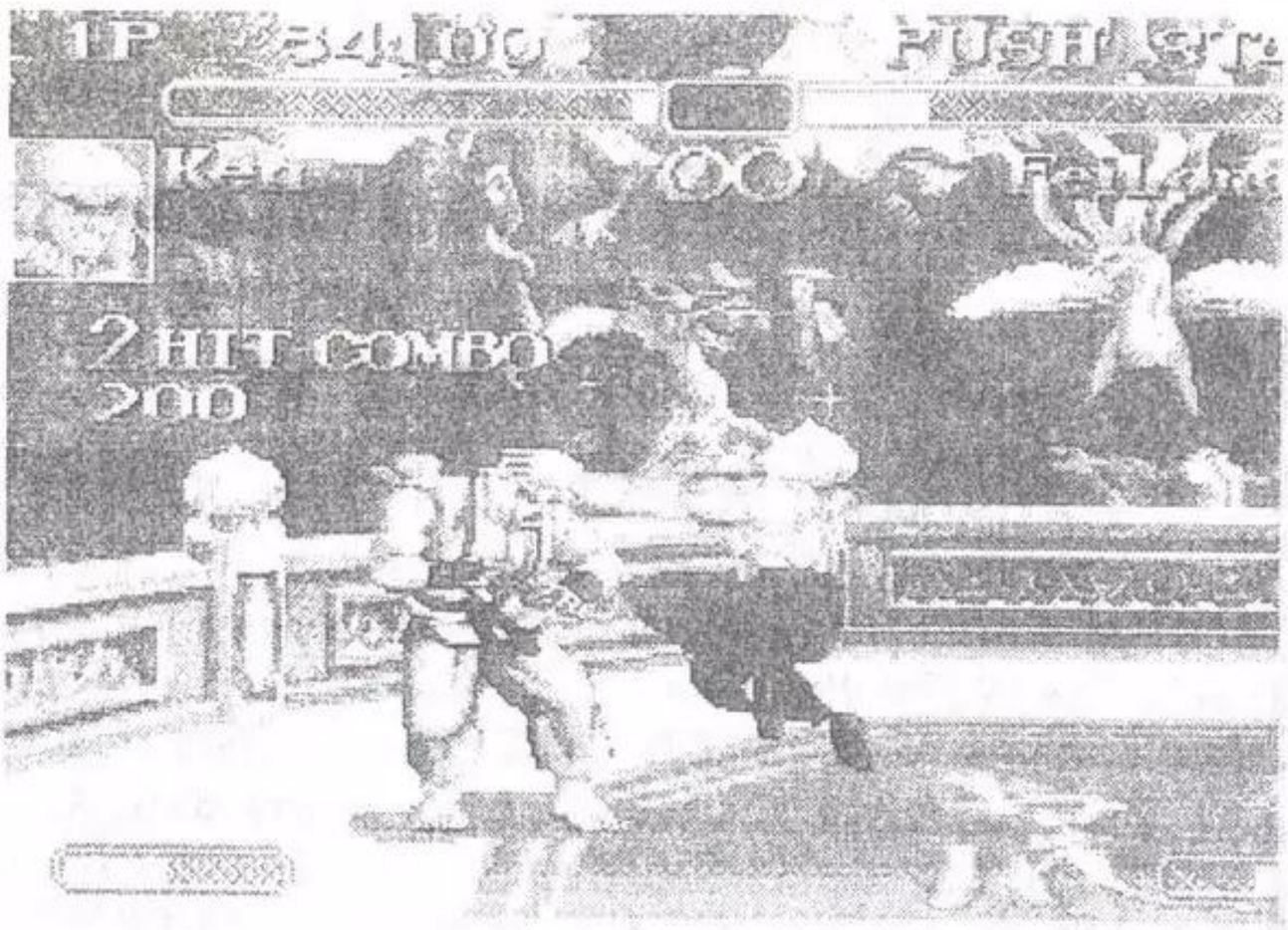
2) Sıçrayıp rakibe büyük tekmeyle vurun. Havadayken geri tuşuna basılı tutun. Yere inince eğilip orta yumruğa basın ve hemen ardından Double Kick hareketini yapın.



Bütün hareketler de bitti. Doğrusunu söylemek gerekirse ben de bittim. Oyun içinde hep şu tuşa basın, bu tuşa basın gibi laflar ettim. Eğer 6 düğmeli bir joystick sahibiyseniz çok şanslısınız. Çünkü joystickte hareketler çok daha kolay olur ve oyunun verimi artar. Joystick sahipleri bir zahmet yazanları tuşa basın yerine o yöne çekin olarak algılasınlar. Artık bunları deneyerek ve geliştirerek oyunun zevkini 100 katına çıkarabilirsiniz. En güzeli, Vs Challenge modunda bunları bir ya da birkaç arkadaşınızla beraber denemek ve aynı zamanda kapışmak. Unutmayın bu tür oyunlar bitirmek için değil, kapışmak için yapılıyor. Ama yine de oyunu bitirirseniz her adamın güzel son ekranları var. Bunları kendinizin bitirip bulması bence daha güzel. Benim burada onların ne olduğunu yazmam hem yer kaybı olurdu hem de oyunun zevkini kaçırırdı. Durun, daha bitmedi. Size daha oyunun sırrını açıklayacağım. İşte size gizli bir adam!

KİMDİR BU GİZLİ ADAM ?

Kahramanımızın ismi Akuma. Nereden geldiği, kimin nesi olduğu hiç bilinmiyor. Bize password ekranında ve oyunun demosunda görünüyor. Hareketleri ve gücü mükemmel. Genel olarak tekniği ve tipi Ryu ve Ken'e benziyor. Görsel olarak da gözleri kıpkırmızı, saçları at kuyruğu ama dağınık, giysileri paçavra gibi, ayağında sandaletleri var ve kas yapısı olarak Ryu ve Ken'in neredeyse 2 katı (Oyun içinde bunu farkedebilirsiniz). Bu acayip adama karşı oynamak için hiç bir rakibinize round vermemeli, her adamı ilk 2 roundda yenmelisiniz. Eğer bunu yapabilirseniz, son adam M.Bison'a geldiğinizde Akuma ile M.Bison'ın dövüşünü izleyeceksiniz. Akuma, M.Bison'u feci şekilde pataklayacak ve sıra size gelecek. Akuma ile dövüşmenin çok zor olduğunu size söyleyebilirim. Şu ana kadar bir kere karşıma çıktı ve Ona yenildim. Tam bir felaket. Peki, bu adamla oynamaya, onu kontrol etmeye ne dersiniz? Sizinle iki kutu diskete anlaşırız. Şaka bir yana şu yazacaklarımı aynen yaparsanız bu iş gerçekleşir. Bazılarınız şifreyi oyun makinelerinden biliyordur zaten. Ama PC'de şifrenin bir iki değişikliği var. Bunları size anlatacağım.



1) Arcade Mode'dan oyuna girin.

2) Herhangi istediğiniz bir hızı BÜYÜK YUMRUK tuşuyla seçin. Başka tuşla seçmeyin.

3) Adam seçme karesi Ryu'nun üstünde olmalı. Eğer Player 2'den girerseniz Ken'in üstünde olur. Bu durumda hemen Ryu'nun üstüne getirin.

4) Ryu'nun üstünde 2 saniye bekleyin. Sonra kareyi T. Hawk'ın üstüne getirin. 2 saniye bekleyin. Guile'a geçin . 2 saniye bekleyin. Sonra Cammy'e geçin ama Dhalsım'ın üstünden gidin. 2 saniye bekleyin. Dümdüz Ken'e gidin ve bir yukarı itip yine Ryu'ya gelin. Yine 2 saniye bekleyin ama ikinci saniye dolmadan sadece BİR yumruk tuşuna basın (Herhangi bir tanesi olabilir). Büyük savaşçı Akuma emrinizde.

Sizi bu kadarla da bırakmıyorum. Akuma'yı daha iyi kullanmanız için size tüm hareketlerini de veriyorum.

AKUMA:

HAREKETLER:

Dragon Punch: İ , A , İ * Yumruk

Big Dragon Punch: İ , A , İ , İ , A , İ * Büyük Yumruk

Fireball: A , İ * Yumruk (Havada da yapılabilir) Ayrıca büyük yumrukla yerde atılmış bir Fireball rakibi yere düşürür.

Red Fireball: G , A , İ * Yumruk (Küçük yumrukla bir, orta yumrukla iki, büyük yumrukla üç Fireball birden atarsınız)

Hurricane Kick: A , G * Tekme (Havada da yapılabilir)

Teleport (Geri): G , A , G

Büyük Yumruk veya Büyük Tekme

Combo olarak Ryu ve Ken'in combolarını kullanabilirsiniz. Ne de olsa hareketler aynı sayılır. Akuma'yla da oyunu bitirebilirsiniz ve onun sonu da güzel. Ayrıca bu şifreyi iki oyuncu da tam olarak girerse Akuma'ya Akuma kapışabilirler. Akuma'nın Super hareket çizgisi yok. Ama bana kalırsa ihtiyacı da yok.

Son söz olarak Super Street Fighter 2 Turbo dört dörtlük bir PC oyunu. PC'ye yakışır bir oyun. Ve bence şu ana kadar çıkmış en iyi Beat'em up. Ayrıca PC'de yeni Beat'em Up oyunu bulamazken, bu oyun ilaç gibi geldi. Size oyun hakkındaki herşeyi sunmaya çalıştım. İnşallah başarılı olmuşumdur. Bu açıklamayla benim düşünceme göre oyun içinde yapamayacağınız şey yok. Bu ve diğer oyunlarla zevk dolu bir yaz ayı geçirmeniz dileğiyle.

..... GÜÇLÜ AKÇAY

PROBİM BİLGİSAYAR VE PC-GAME CLUB

YENİLİKLERE DEVAM : CD PAKET PROGRAMLARI ARTIK KULÜBÜNÜZDE...

SEÇKİN PC ve CD OYUN-PROGRAM ARŞİVİ, KALİTELİ MALZEMELERİYLE HİZMETİNİZDEYİZ.!

➤➤ 6 Üyemize sürpriz hediyeler ➤➤ Tüm üyelere çeşitli programlar ve listemizi içeren bir disket hediye ➤➤ 10 adet disketiyle birlikte oyun alana, ilaveten bir disketlik oyun bizden ➤➤ Üyelere tüketim malzemeleri , BİLDEN ve CD Paket Programlarda % 5 indirim...

PC - GAME CLUB 'a üye olmadan farkı anlayamazsınız.

★ SÜPER 20★ MASTER OF MAGIC (7 HD) 4 MB - UFO II - XCOM (4 HD) 4 MB - MORTAL COMBAT II (8HD) 4 MB - MAGIC CARPET (10 HD) 4 MB - HIGH SEAS TRADER (4 HD) 4 MB - RAVENLOFT (8 HD) 4 MB - GUILTY (7 HD) 4MB - WAR CRAFT (4 HD) 4 MB - METALTECH EARTHSIEGE (5 HD) 4 MB - DAWN PATROL (4 HD) 4 MB - PREMIERE MANAGER III (2 HD) 4 MB - SHADOW CASTER (5 HD) 4 MB - TRAFFIC (3 HD) 4 MB - TACTICAL MANAGER (5 HD) 4 MB - POWER DRIVE (2 HD) 2 MB - SUPER FIGHTER (4 HD) 2 MB - PIZZA TYCOON (2 HD) 4 MB - SIM TOWER (3 HD) 4 MB - LINKS386 PRO (4 HD + 1DD) 4 MB - DAY OF THE TENTACLE (6 HD) 4 MB

Yandaki ÜYE Formunu kesip doldurarak, aidatı yatırdığınızı belirten posta çeki makbuzunuz ve iki adet fotoğrafınız ile birlikte adresimize gönderdiğinizde PROBİM PC-GAME CLUB üye kartınız postalanacaktır.

★ Malzemelerin tümü Türkiye'nin her köşesine adrese teslim...

★ Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

Bestekâr Sok. Ekşioğlu Kardeşler İşhanı 11 / 69
(Altıyol Vakko Yanı) 81300 Kadıköy / İST.
Posta Çeki Hes. No.: 659880
Tel.: (0.216) 414 22 33 Fax: (0.216) 349 82 83

3,5 HD OYUN ÇEKİMİ ÜYELERE : 10.000.-
ÜYE OLMAYANLARA : 20.000.-

PROBİM PC - GAME CLUB ÜYE FORMU

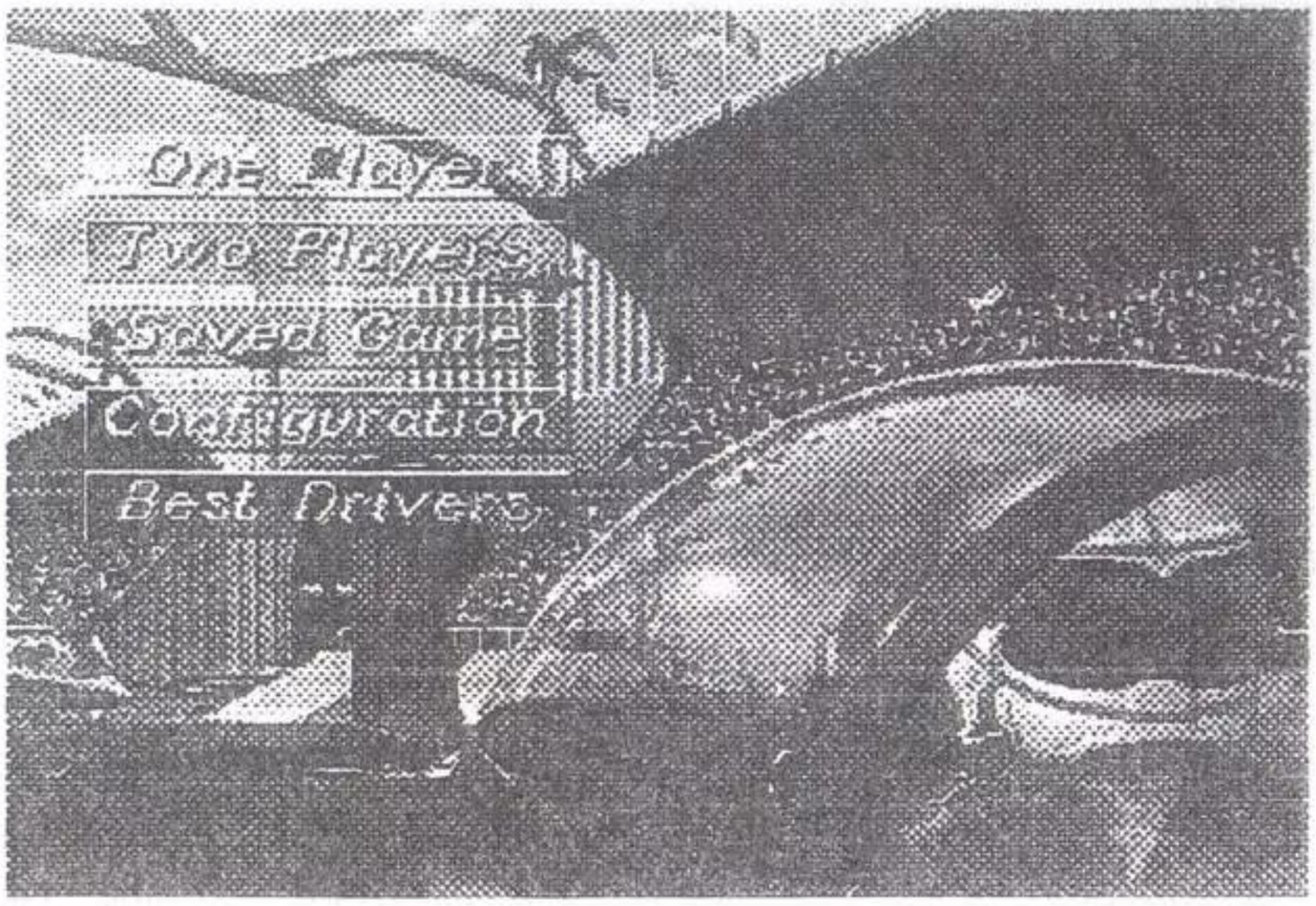
Adı, Soyadı : ..... Tel No. : .....
Doğum Yeri, Tarihi : ..... Fax No. : .....
Adres ve Posta Kodu: ..... Hoşlandığınız oyun türleri:
....
..... İmza : .....
PC'nizinözellikleri : .....
Aidatı Ödeme Şeklinizi işaretleyiniz. 1 AYLIK: 100.000.- TL. ❑
3 AYLIK: 250.000.- TL. ❑ 6 AYLIK: 400.000.- TL. ❑ YILLIK: 600.000.- ❑

CHEATS

OYUNLARLA İLGİLİ TİYOLAR

SLIPSTREAM 5000

Her hangi bir pistte practice yapabilmek istiyorsanız, her istediğiniz sistemi, turboyu ve silahı almak da istiyorsanız dinleyin cheatimizi: Yapmanız gereken iş oldukça basit: Ana menü ekrandayken (yani ilk menü) REFINERY yazarsanız Slipstream 5000'in tüm kapıları önünüzde açılacaktır.



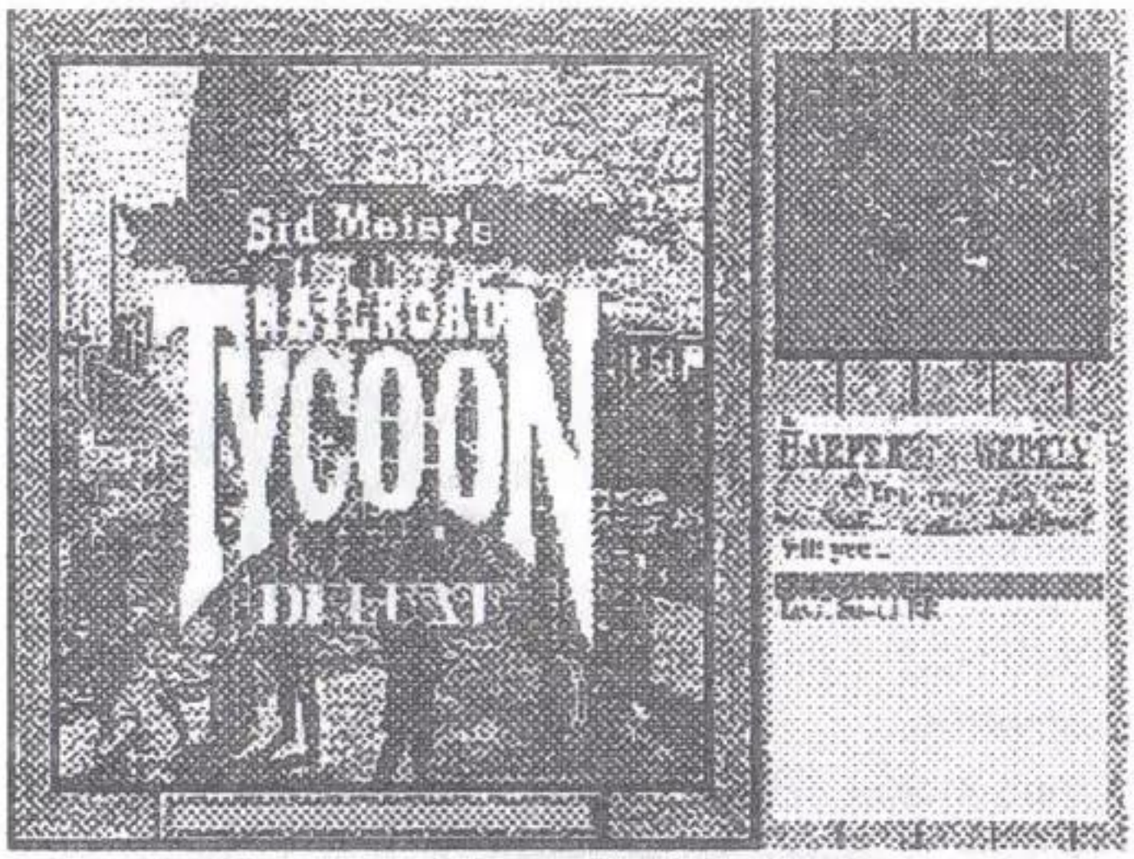
ONE MUST FALL

Adama şimdi demezler mi: " One Must Fall için amma çok cheat bölümünüzü harcadınız." Valla elime güzel bir cheat geçtiğini düşünürsem (mesela HEX editörü kullanılmadan uygulanabilen bir tiyo iyi bir tiyo sayılabilir) yayınlamak istiyorum. İşte geliyor:

Ana seçenekler menüsü ekrandayken 2,0,9 ve 7 tuşlarını basılı tutarsanız size bir çok kolaylık sağlayabilecek gizli bir cheat alt menüsü ekranda belirmesi gerekiyor.

Kavga esnasındayken (ne zaman yapılması gerektiğinden tam emin olmadığımı itiraf ediyorum) B,I,G tuşlarına basılı tutarsanız da.....

RAILROAD TYCOON



F1 tuşuna basarak bölgeleri gösteren haritayı ekrana çağırdınız. Shift ile 4 tuşlarına basarsanız kasanızda 500.000 $ dolar gibi küçük bir artış olmalı.

FLASHBACK

Biraz nostalji yapalım ve eskilerden bir oyun ile CHEAT köşemize devam edelim bakalım. Flashback için tüm level kodları:

EASY	NORMAL	HARD
Jaguar	Bantha	Tohold
Combel	Shıva	Pıcolo
Antıc	Kasyyk	Fugu
Nolan	Sarlac	Capsul
Arthur	Maenoc	Zzzap
Shıryu	Sulust	Manıac
Render	Neptun	Noway

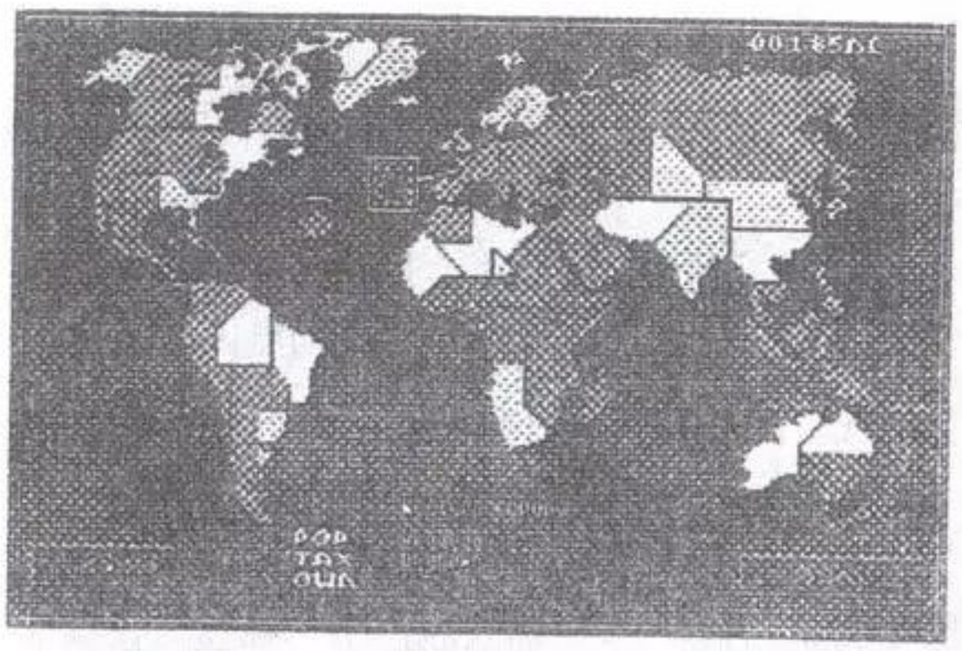
ALIEN BREED

Dergimizde Tower Assault oyununu görünce Aklıma Alien Breed geldi ve level'larının cheatlerini de bir yerlerden buldum işte:

Level 2: AAJIGDDC
Level 3: GGHDGGDG
Level 4: HDICICCII
Level 5: IDHEHDGCC
Level 6: IJIIDIHEC
Level 7: CFDFEFEFJ
Level 8: JIIJIIIIC
Level 9: AAAABAAAA
Level 10: CCGDGBBBB
Level 11: HHIAAJJIG
Level 12: GGDDJJHFD

Level 13: JTECBFGFF
Level 14: HGGEDDCCB
Level 15: HHHGFGDCC
Level 16: IHDCHGHFF

SYNDICATE



Bullfrog'un bu müthiş oyunu hakkında da söyliyeceklerimiz var: Firma ismi olarak aşağıdaki yazabilir ve bazı avantaları cebe indirirsiniz:

COOPER TEAM: Herşeyi full olan bir Cryo yeriniz olacaktır.

NUK THEM: Ölen ajanlar yeniden hayata döneceklerdir.

ROB A BANK: 1 milyon dolar galiba (sıfırları sayamadım) kazanabilirsiniz.

WATCH THE CLOCK: Zamanı hızlandırır.

TO THE TOP: Her hangi bir görevi seçebilmenizi sağlar.

DO IT AGAIN: Oyun esnasında level'ı tamamlayabilmek için CTRL ve C tuşlarını kullanabilirsiniz.

TIE FIGHTER

Bu sayımızda yayınlanan Tie Fighter ile ilgili yine bir HEX editörlü tiyomuz var. Bu arada geçen ay ve daha önceki sayılarımızda yayınlanan bu tür cheatlerin çoğu hakkında sorular aldığımız için bu ay cheat kçşemizin sonuna kısa bir açıklama koymayı uygun buldum. Geçelim cheat'imize:

Oyununuzu örneğin GAMESHOW pilot ismi ile kaydettiniz. GAMESHOW.TFR simli dosyayı oyununuzun bulunduğu directory'de buldunuz. PC Tools gibi bir Hex Editörü ile açtınız ve aşağıdaki değişiklikleri yaptınız ve siz kazandınız:

Değiştirilecek Yer	Sayı	Kazanç
90-95	05	Sertifikalar
520-523	01	Altın Madalya(1)
528-531	01	Altın Madalya(2)
536-539	01	Altın Madalya(3)
544-547	01	Altın Madalya(4)
552-555	01	Altın Madalya(5)
560-563	01	Altın Madalya(6)
616	00-06	Aktif Savaş
617-623	03	1-7 savaşları tamam
637-643	00-05	Görev seçebilirsiniz

Ben Diyorum Ki:

Cheat köşesinin okuyucuları olarak artık topu sizlere atmak istiyorum. Ben bu köşeyi hazırlarken kimi zaman denemeden maalesef bazı cheat'lere yer vermek zorunda kalıyorum. Bundan sonra denenmemiş tiyoları en aza indirmek ve beraber bir şeyler yapabildiğimizi görebilmek için sizlerin denediğiniz ve çalıştığına tanıklık edebileceğiniz cheatleri lütfen aşağıdaki adrese gönderin. Bu cheatlerin son oyunlara ait olması tercih sebebimizdir. Haydi! Gizli hiç bir şey kalmasın. Her şey cheatler ile ekranlarımıza.

"Game Show Cheat Köşesi "
Ataköy 9. Kısım, B14 D:14
Ataköy / İstanbul

HEX EDİTÖRÜ

Arkadaşlar valla ben de en az sizin kadar bu Hex Editörü ile yapılan cheatlerden sıkıldıkm. Ama bu cheatler de oldukça sıkı tiyolar olduklarından vaz da geçemiyorum. Ben de bu ay bu konuda bildiklerimi ve Pc Tools ile ilgili küçük bir bilgiyi yazmaya karar verdim:

♥Değiştireceğimiz yerin numarası genelde 16'lık düzende veriliyor. Editörlerde de yalnızca 16'lık dilimlerin ilk sayısı yazılıyor. Yani 002A numaralı yer 0020 ile başlayan satırın onuncu sayı çiftidir (A:10,B:11,..,F:16).

♥Pc Tools editörü devamlı aynı sayıları gösteriyor ve aradığımız yerleri bulamıyoruz. Evet bu sorunda şöyle açıklanabilir: Pc Tools satır numarası 0496 (01F0) olunca bir sonraki satıra yine 0000 numarası vererek başlıyor. Ama Relative Sector'ü (ekranın üzerinde) 1 büyütüyor. Bu hesapla aradığımız yerin numarasını 496'ya bölerek ve Relative Sector'ü KISA hesap ederek bulabiliriz. Norton'un Hex editörünün böyle bir saçmalık yapmadğını tahmin ediyorum. Eğer sizin de Hex Editörü'ne söylemek istedikleriniz varsa yukarıda ki adrese yazılarınızı bekliyorum.

DUNE II

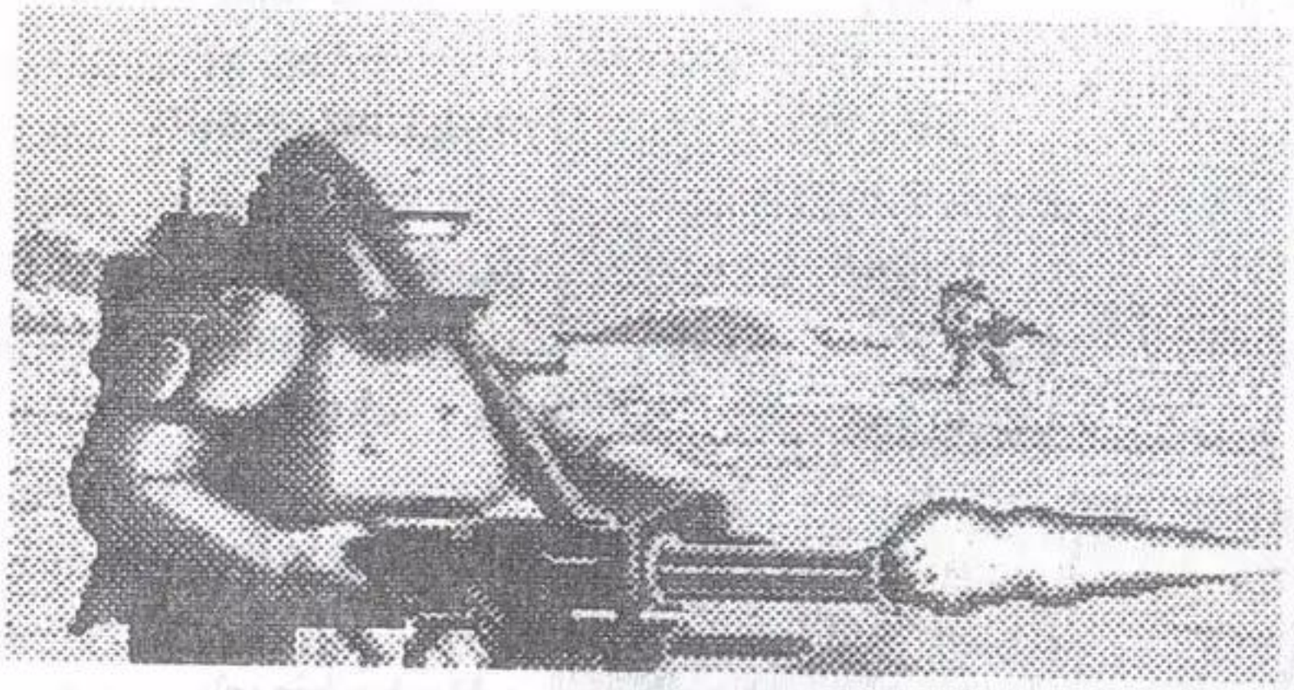
THE BUILDING OF A DYNASTY

"Bu kahrolası kum canavarı da nereden çıktı? İşe bak, bu görevde lüplettiği üçüncü harvester'ım. Böyle giderse mide fesatına uğrayacak. Yakında düşman birlikleri dalgalar halinde akmaya başlar ve daha doğru düzgün bir defansım bile yok... Ingaaa ! Lanet olsun, bu çöl gezegenden kurtulamayacak mıyım ben ?"

(8 saat aralıksız oynayan bir 'Dunekolik'in kırmızı araba gelmeden önce compurazziciler tarafından gizlice kaydedilmiş son sözleridir. Her hakkı da mahfuzdur.)

İnanın bana, bu oyunu bir oynamaya başlayın bir daha elinizden bırakamayacaksınız. Ben oyunu bütün ırklarla yani üç kere bitirdim. Şimdi size yazmak için tekrar zevkle oynuyorum.

Bilgisayar oyunları dünyasıyla ilişkileri 7-8 seneyi bulanlar iyi bileceklerdir. Dune serisinin ilk oyunu da Dune filminden sonra çıkmış (eski tarihli mükemmel bir bilimkurgu) ve oldukça büyük bir ilgiyle karşılanmıştı. Çünkü yeni oynama sistemi getirmiş ve ilginç konuyla bunu



iyi kaynaştırmıştı. Serinin ikincisi ise yine yeni bir oynama sistemi getirdi ve ilgi uyandırmak bir yana süper bir oyun olduğunu çıktığı zaman haftalarca oyun listelerinde bir numara kalarak kanıtladı

Westwood Studios ve Virgin Games'in ortaklaşa yarattıkları Dune 2, tam bir klasiktir. Çıktığı zaman piyasa dalgalanmış, hatta İstanbul'u sel basmıştı. (Çok sık olduğu için karıştırmış da olabilirim.)

Her beğenilen oyun gibi Dune 2'nin de kopyaları çıkmakta gecikmedi. Game-Show'un ilk sayılarında yer alan Warcraft kesinlikle Dune 2'nin aynısı. Tek fark aynı anda 4 aracı beraber hareket ettirebilme özelliği. Onu da bitirdim. Fakat kesinlikle aynı zevki vermiyor, hatta vasat bir oyun bile denebilir. Tabii ki biliyoruz: Bir kopya hiçbir zaman orijinalinin kalitesinde olamaz.

Eğer hala Dune 2'yi oynamadıysanız; harddiskinizde 7.5 MB yer kaplayacak olan bu mükemmel oyunu almak için arkadaşlarınızı ya da bilgisayarcıları aşındırmaya başlayabilirsiniz. Zaten okuduktan sonra soluğu en yakın Dune bayisinde alacağınıza eminim.

Biraz da oyunun konusundan bahsedeyim. "Dune" adıyla da bilinen Arrakis Gezegeni çok büyük bir stratejik öneme sahiptir. Murphy'nin altın kuralını doğrularcasına elinde daha çok spice'i (kredi kazandıracak bir ürün bir tür baharat) olan Galaksi İmparatorluğu'nu yönetecektir. Spice ise yalnızca Dune'da bulunmaktadır. Dune'un kralı bir yarışma düzenler ve üç ırkı gezegene davet eder. Daha fazla spice çıkaran Dune'u yani bütün galaksiyi ele geçirecektir ve yarışmanın tek kuralı vardır. Hiçbir kuralın olmaması. Böylece ırklar amansız bir savaşa girerler.

Oyun bunları belirten çok iyi bir demoyla başlıyor. Sonra önümüze oyuna başlama menüsü

* Play a game : Oyuna yeni başlayacaklar için

* **Replay Introduction** : Mükemmel demonun tadı damaklarında kalanlar için

* **Load a game** : Önceden kaydettiğiniz bir oyuna devam etmek için

* **Exit game** : Oyundan çıkmak için

* **Hall of fame** : Narsistler için ancak anlık şöhret tablosu

Şimdi de size kısaca ırkları tanıtacağım ama öncelikle şunu söylemeliyim. Irklar arasında Mentat'ınızın (akıl hocası) fotoğrafı ve birkaç küçük grafikten fazla bir değişiklik yok. Bu son görevlere kadar sürüyor ve son bölümlerde sonraları değineceğim bazı ırklara özel silahlar ortaya çıkıyor.

Atreides : Asillikleriyle tanınan bir ırktır. Her canlıya eşit muamele eder ve ayırım gözetmezler. Bu yüzden dostları çoktur. Dünya'ya benzeyen bir gezegenden geliyorlar ve insanlara en çok benzeyen ırk. Teknolojilerini kendileri yaratıyorlar.

Ordos : Sinsilikleriyle tanınan bir ırktır. Ekspert sayılabilecek tüccarlardır. Zaten buzullarla kaplı bir gezegenden gelen bu ırk ne teknoloji ne de tarımsal ürünler üretebilecek durumda değildir. Bunun yerine ticareti ve çalmayı tercih ederler.

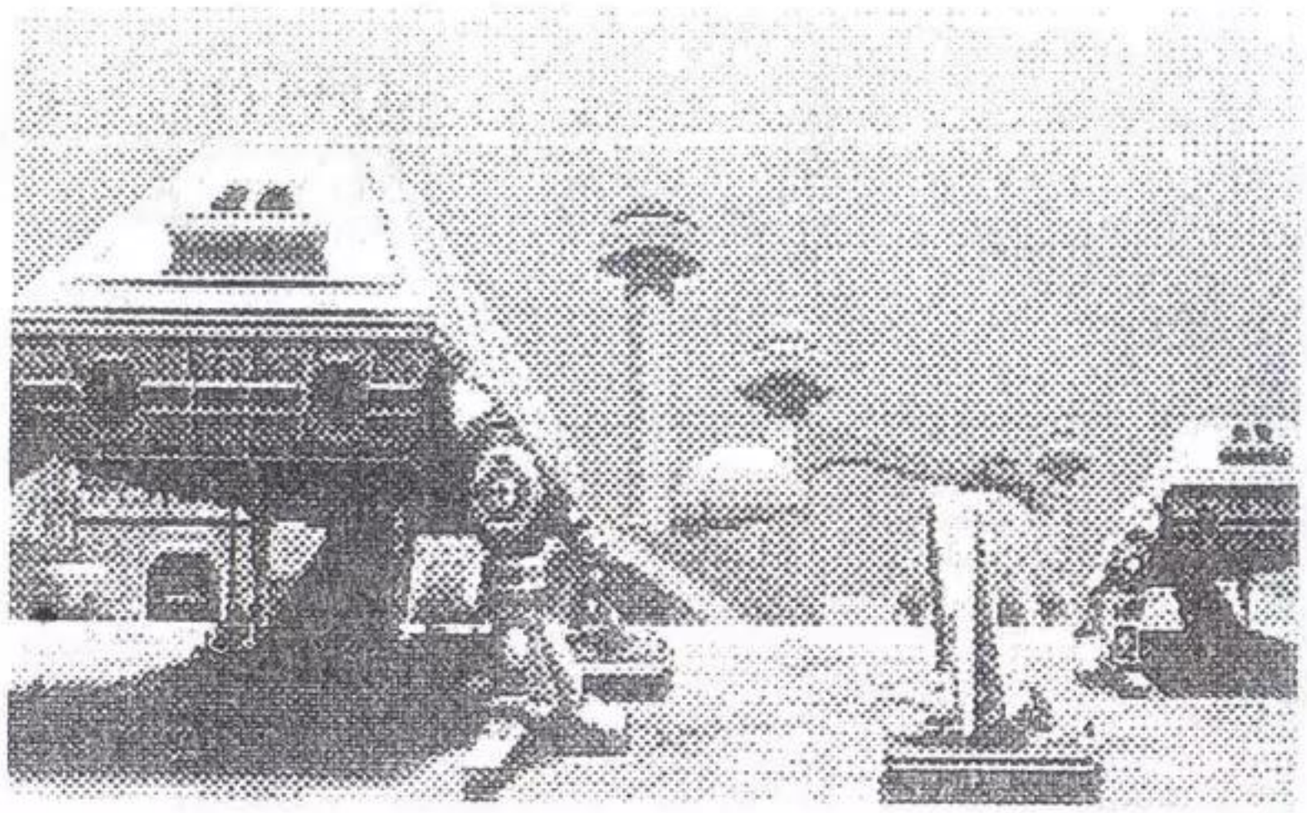
Harkonnan: Şeytanilikleriyle tanınan bir ırktır. Hayatları savaşmakla geçer. Daha fazla güç elde etmek için önlerine çıkan her türlü engeli acımadan yok ederler. Bu ırk volkanlarla ve magmayla kaplı Giedi Prime denen bir gezegenden gelmekte ve orijinleri bilinmiyor.

Artık oyuna başladığınızı farzederek ekran düzenini anlatıyorum.

Ekran Düzeni

Ekranın en üstünde size birazdan anlatacağım Mentat ve Options seçenekleri var. Bunların hemen yanında ise kaç krediniz olduğunu gösteren sayaç var. Bütün bunların hemen altındaki kolon mesaj penceresidir. Ekranın sağındaki sütunun alt bölümü haritadır. Bu, radar inşa ettiğinizde işinize çok yarayacak. Haritanın üstü ise seçtiğiniz birim ya da binanın resmi ve özelliklerinin bulunduğu bölümdür.

Eğer bina seçmişseniz (üzerine kliklemişseniz)



ve bina ürün veriyorsa sütundaki resmine klikleyerek ürünlerden biri için yapım emri verebilirsiniz.

Şimdi de Mentat ve Options seçenekleri :

Mentat :

High Command'ın emirlerini bize ulaştıran ve görevlerimizde bize ufak taktikler veren akıl hocamızdır. Mentat seçeneği sayesinde her türlü binayı, aracı vs... bütün özellikleri ile tanıyabiliriz. Bunun için öncelikle ana ekranın üstündeki Mentat yazısını klikleyin, daha sonra bilgi almak istediğiniz nesnenin adına klikleyin. Bunu her görev başlarken yaparsanız iyi olur. Çünkü görevleriniz ilerlerken teknolojiniz de yükseliyor ve farklı binalar, farklı silahlar yapma şansı kazanıyorsunuz

Options :

Şu seçenekleri içermektedir :

Load a game : Kaydettiğiniz bir oyuna devam etmek için.

Save this game : Oynadığınız oyunu kaydedebilirsiniz.

Game controls : Başka bir menü çıkar ve bu menüden müziği, sesleri, oyunun hızını, ipuçlarını ve otomatik ekran kaymasını düzenlersiniz.

Restart Scenario : İşler kötü gittiğinde oyuna yeniden başlamak için.

Pick another house : Başka bir ırk seçersiniz.

Quit playing : Oyundan çıkmak için.

Continue game : Oyuna geri dönüş.

Şimdi de Dune 2'nin D'sinden bahsedeceğim. Tabii en önce bina yapımı, daha sonra savaşmak ve kredi kazanmak...

Bina Yapmak

Önce Const. Yard'a (inşaat binası) klikleyin. Ekranın sağındaki sütunun üstünde resmi belirecektir. Bu resme kliklediğiniz zaman inşaat ekranı ortaya çıkar. (Size ürün verebilecek diğer tüm binaların menüleri aynı yolla ortaya çıkar.) Burada teknolojinizin yettiği, o anda yapabileceğiniz tüm binalar soldaki sütunda gösterilir sağdaki büyük alanda ise o an için seçilmiş olan binanın resmi ve hakkında bilgi verilir. Bu bilgiler, kaç kare yer kaplayacağı ve kaç krediye mal olacağıdır. Fakat şunu hatırlamalısınız : Yapmak istediğiniz bina kaç kare istiyorsa önce o sayıda tabakayı (concrete slab) yapıp, binayı inşa edeceğiniz yere yerleştirmelisiniz. Binanızı bu tabakaların üstüne kuracaksınız yoksa bina hasar görür ve bir sürü tamirat (repair) kredisi ödersiniz. Şunu da eklemeliyim binalar sadece kayalık yerlere kurulabilir. Kuma bina kuramazsınız. Ayrıca binalarınız birbirine bitişik olmalı ya da aralarına concrete slab'ler koymalısınız.

Savaşmak

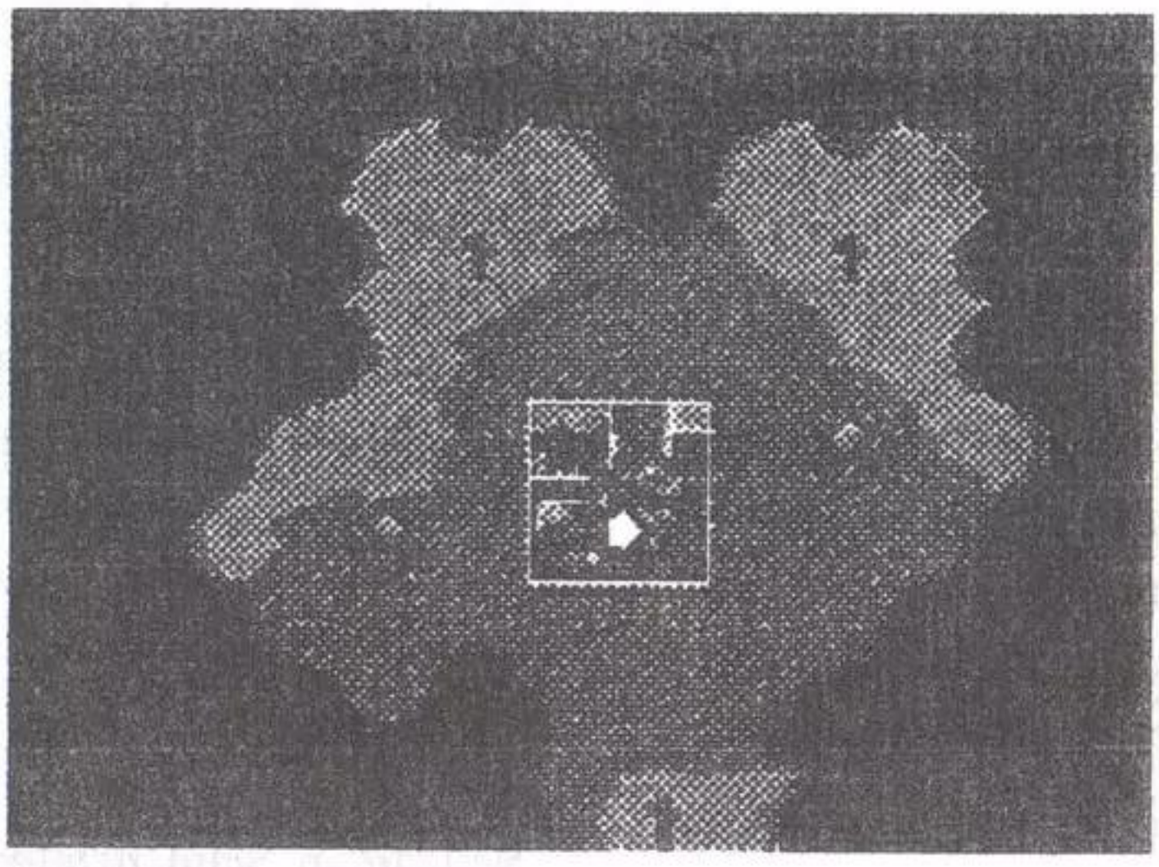
Askeri biriminizin üstüne kliklediğiniz zaman sağdaki sütunda yine haritanın üstündeki bölümde şu _ikonlar çıkacak :

* **Attack :** Saldırmayı seçtiğinizde hedef oku çıkar. İstediğiniz düşman birimine ya da binasına klikleyin.

* **Move :** Seçtiğinizde hedef oku çıkar. Biriminizi ana ekrana veya haritaya klikleyerek istediğiniz yere gönderebilirsiniz.

* **Retreat :** Biriminiz binalarınızın bulunduğu bölgeye geri çekilir. Özellikle ağır yaralı birimler için

* **Guard :** Durur ve menziline giren düşmana ateş eder.



Kredi Kazanmak

Bunun için bir rafineri kurmalısınız. Otomatikman size bir harvester (hasat makinesi) verilecek. Eğer ekranda ona yakın spice varsa, yine otomatik olarak harvester işe koyulur. Fakat yakınlarda spice yoksa çevrenizi biraz araştırın bulmak zor olmayacaktır.Harvester'a klikleyip çıkan : Harvest / Move / Return / Stop seçeneklerinden Harvest'ı seçer ve hedef bölgeyi kliklersiniz Move seçeneği demin anlattığım gibi, stop ise adı üstünde Return seçeneği harvester'ı rafineriye gönderir. Bu seçenek sayesinde tam dolmasa bile harvester'ınızı rafineriye gönderebilirsiniz. Özellikle krediye sıkıştığınız zaman bu seçenek işinize çok yarayacak. Bu arada spice denen nimet kumun üstündeki turuncu bölgelerdir. Belki bulamayan olur diye belirttim! Harvester'ınızın yüzde kaç dolu olduğunu üzerine klikleyince mesaj penceresinde görebilirsiniz. % 100 dolu bir harvester size 700 kredi kazandıracaktır.

Sıra oyun hakkında işinize çok yarayacak bazı notlar ve stratejiler belirtmeye geldi.

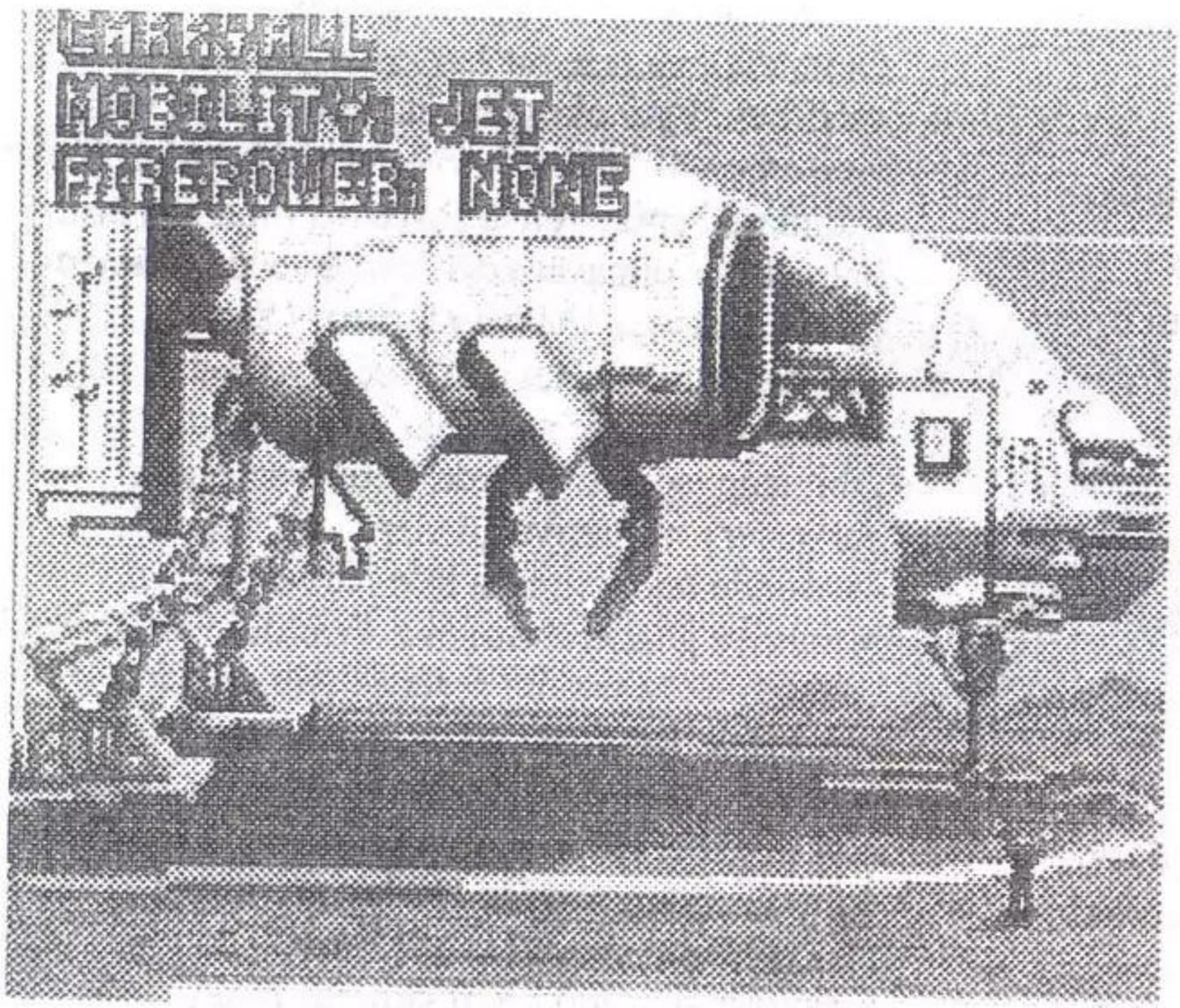
Çok Önemli Stratejik Notlar :

* Rafinerilerinizi spice tarlalarına en yakın birimler olarak kurun. Bu harvester'larınıza daha az zaman kaybettirecektir.

* Bu arada kumun üzerinde nadiren göreceğiniz tümseklerin üstüne gitmeyin mayın gibi patlar. (Burası da güneydoğudan farksız!) Bunlara ateş edin çünkü patlayınca toprak yüzeyine spice çıkartıyorlar.

* Sandworm'lara çok dikkat edin. Her an araçlarınızı mideye indirebilirler. Eğer sandworm gelirken aracınız kayalık bölgeye varamayacak kadar uzaksa, boşuna kaçmaya çalışmayın ve durun. Yüzde elli şansınız var. Çünkü bu yaratıklar yüzeydeki hareketlere geliyorlar.

* Radar ilk kuracağınız binalardan olmalıdır. Bu şekilde hem haritada sandworm'ları görebilir



(yanıp sönen parlak nokta) hem de birimlerinizi haritanin üzerinde hareket ettirebilirsiniz. Büyük bir kolaylık sağlayacaktır.

* Savaşta birimlerinizi tek tek yollamaktan kaçının. Bunun yerine önce büyük bir ordu kurana kadar bekleyin daha sonra bütün ordunuzu hep beraber hareket ettirin. Bir düşman birimine saldırırken de teke tek savaşmak yerine her zaman sayı üstünlüğünü sağlayın ve birçok biriminizi az sayıdaki düşmana saldırtın. Ayrıca düşman binalarına cepheden saldırmak gibi bir hata yerine tek bir noktadan, mümkünse en zayıf oldukları, size göre arkalarından saldırın.

* Normal turretlar fazla sorun yaratmaz. Genelde binaların arkasından dolaştığınızda sizi vuramayacak kadar uzakta olurlar.

* Fakat rocket turret'lar ortaya çıktığında (6. görevden itibaren) elinizde mutlaka Missile Launcher'larınız olsun. Rocket turret'ları uzaktan yok etmek için birebirdirler. Bu arada Atreides'leri seçmişseniz Sonic Tank'lar çok daha isabetli ve etkilidirler. Onları turret katili sayabiliriz. Fakat eğer diğer tanklarınızı rocket turret'lari yok etmeye gönderirseniz allak bullak olursunuz.

* Unutmayın ki bu turret'lar sizin de binalarınızı korumak için en büyük yardımcılarınız olacaklar. Önce düşman filolarının geldiği yönleri belirleyin. Genelde binalarınıza bir ya da iki yönden yaklaşırlar. Daha sonra da binalarınızla aralarına turret'larınızı inşa edin. En kalabalık düşman filolarını bile inşa ettiğiniz 4-5 tane turret'la atomlarına ayırabilirsiniz. Özellikle düşman saldırılarının sıklaştığı son görevlerde bu turret'lardan birçok kurma ihtiyacını duyacaksınız. Göreceksiniz rocket turret'lar mucizeler yaratacak.

* İlerleyen görevlerde bir tane harvester'la yetinemeyeceksiniz. Heavy Factory, harvester imal edebilir. En az 4-5 harvester'ınız olsun ve birçok silo kurun. Krediler sağnak şeklinde yağmaya başlayacaktır.

* 6. görevde yapmaya başlayabileceğiniz Starport, sizin galaksideki kaynaklarla ticaretinizi sağlar. Buradan harvester'dan tanklara kadar birçok araç alabilirsiniz. Sık sık kontrol edin bazen fiyatlar fabrikalarınızın üretim maliyetinden düşük çıkabilir. O zaman bütün kredilerinizle abanabilirsiniz. Böylece tek tek birim yapmak yerine bir anda 10-15 birime birden sahip olabilirsiniz.

* Eğer Harkonnan değilseniz, 7. görevde ve sonra binalarınızın arasına bolca concrete slab (tabaka) koyun. Böylece binalar toplu halde durmaz. Çünkü son görevlerde verilen özel silahlar arasında en etkilisi Harkonnan'ların füzesi. Bir anda binalarınızı teröristlerin bombaladığı Oklohoma'daki binadan beter halde bulabilirsiniz. Aklıma gelmişken ırkların özel silahları: (Saray'dan yönetilenler)

Atreides : Bölgenin yerlileri Fremen'ler. Gerilladırlar. Kontrol edemezsiniz.

Ordos : Casus. Binalara sabotaj yapar. Fakat genelde turret'lara yem olur.

Harkonnan : Füze. Birkaç binayı toptan yok edebilecek bir patlamaya sebep olur. Neyse ki Saddam'ın Scud füzeleri gibi bir türlü istenilen yere isabet etmez. Dağı taşı vurur.

Şunu da eklemeliyim, bu özel silahları kullanabilmek için bir saray yapmalısınız. Kullanıldıktan sonra kendi kendine sarj olacak ve bir süre sonra tekrar kullanabileceksiniz.

* Irkların bir de özel yapım savaş makineleri vardır

Atreides : Sonic Tank : Sonik dalgalar yayar. Oldukça zarar verir ve zarar bir birimden diğerine bir hat üzerinde geçer.

Ordos : Deviator : Sinir gazı yayar ve ateş ettiği aleti kendi aracı gibi kontrol edebilmeyi sağlar. (belli bir süre için)

Harkonnan : Devastator : Adı gibi devasa bir tanktır İnanılmaz kalın bir zırhı ve büyük bir ateş gücü vardır. Fakat dezavantajı ise çok yavaş olması.

* Harvester ve diğer paletli araçlarınızla askerlerden oluşmuş birimleri ezip vıcık vıcık yapabilirsiniz. Yani hiçbir aracınız bölgede yokken düşman askerleri harvester'ınıza saldıracak olursa paniklemenize gerek yok onları ezin! Fakat saldıran düşmanın araçlarıysa yerden göğe kadar haklısınız, istediğiniz kadar panikleyebilirsiniz.

* Repair Facility (Tamir Atölyesi) Allah'ın ya da daha çok oyunun size verdiği nimetlerden biridir. Yapımını ihmal etmeyin. Böylece hasar almış devasa tanklarınız hurdalığa gidecek yere repair'a giderek pırıl pırıl dönerler. (Tabii tankın aklı yok, sizin var onu repair'a gönderecek sizsiniz. Paşa paşa kendisinin gitmesini beklerseniz daha çok beklersiniz)

* Tembel oyucular için akılsız tankları repair'a götürecek, harvester'ları rafinerilere uçuracak carryall'larımız mevcuttur. Carryall, bir taşıma uçağıdır ve işlerinizi çok hızlandırabilir. Bence edinin.

* Her yapacağınız bina için daha fazla enerji yani Windtrap'e ihtiyacınız olacak. Çabuk hasar görürler, bu yüzden mutlaka 1-2 tane fazladan yapın.

* Aynı şey silolar için de geçerli. Eğer depolayacağınız yer yoksa topladığınız spice krediye dönüşemeden heba olacaktır. Yazık Allah sorar valla. Ayrıca düşman da gözünüzün yaşına bakmadan soracaktır. Mutlaka gereğinden fazla silo yapın. Bir süre sonra ihtiyacınız olabilir.

* Tamirhane ve Ağır Fabrika'nızı (her ne demekse...) düşman binalarına en yakın binalar olarak kurun. Bu savaşan birimlerinizin "Batı Cephesi"ne ulaşmalarını kolaylaştırarak size zaman kazandıracaktır.

* Sivrisinek kadar beterböcek olabilen Ornitophter' lerden kurtulmanın tek yolu rocket turret'lardan geçer. Aksi halde bu "uçan belalar" bütün binalarınızı ve araçlarınızı sokacak pardon yakacaktır.

Daha Az Önemli Notlar :

* Oyunda mükemmel dijitize sesler ve efektler var. Eğer 4 MB Ram ve ses kartınız varsa, bu mükemmel sesler sizi iyice havaya sokacaktır.

* Oyuna yeni başladığınızda "Aman Allah'ım, binalarım nereye gitti?" demeyin. Dune 2'de bir sıralama mevcut. Yani belli bir binayı yapmadan diğer bir binayı yapamazsınız. İlk başta concrete slab ve windtrap'ten başka birşey göremezsiniz. Windtrap inşa ettikten sonra seçenekleriniz artacak. Başka bir örnek ise 4. görevde yapabileceğiniz Heavy Factory'nin seçeneklerde belirmesi için önce Light Factory ve Radar inşa etmeniz gerek.

* Sizi bu çöl gibi gezegende tam 9 birbirinden zorlu görev bekliyor. (Aslında ilk ikisi araştırma turları) Yani uykusuz gecelere hazır olun. Çünkü tam anlamıyla bağımlılık yaratıyor.

Önemsiz Not :

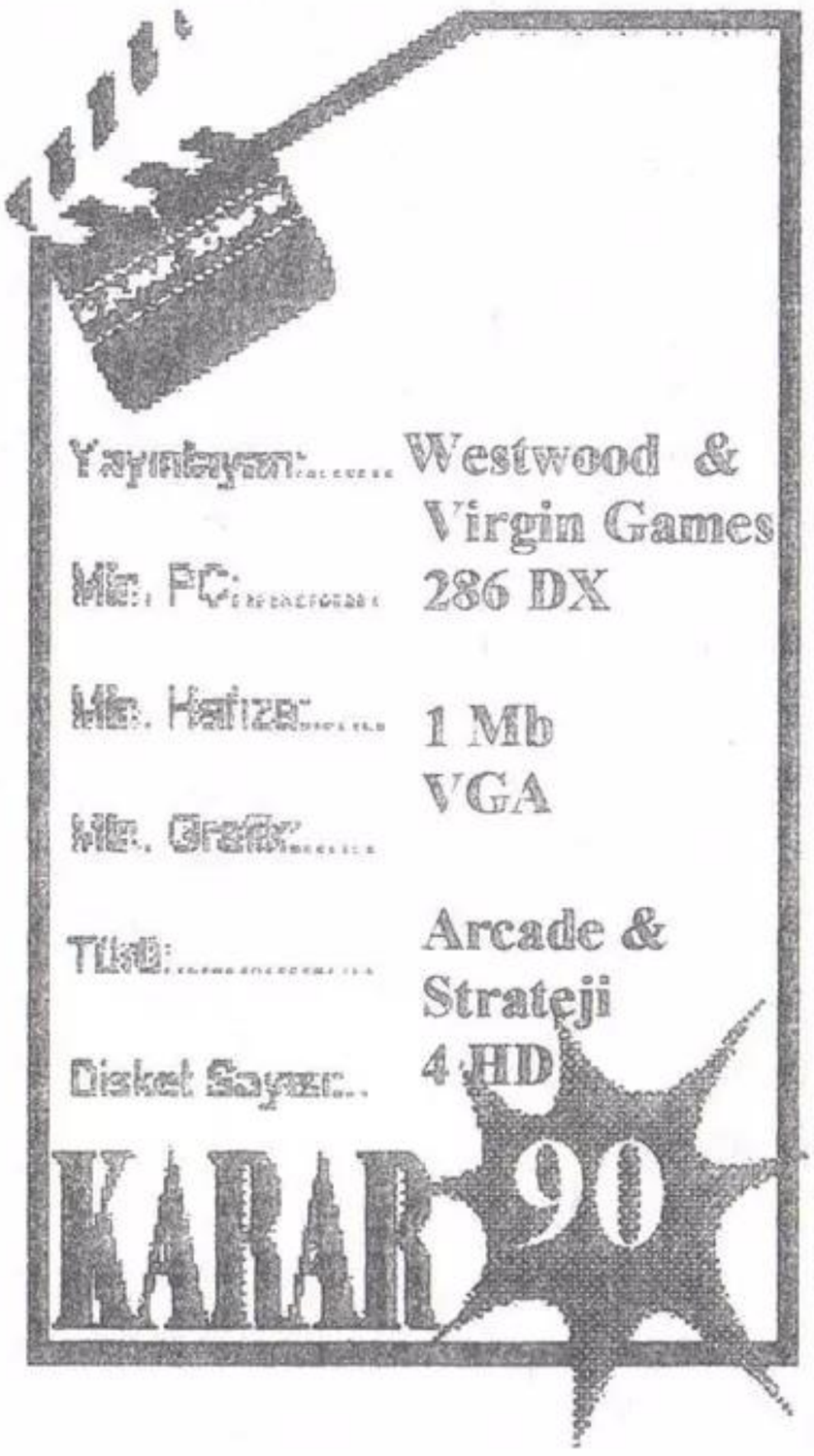
* Emin olun size bütün bina ve araçların özelliklerini teker teker anlatmak isterdim (!) Fakat o kadar çoklar ki eğer yazarsam dergide başka bir oyuna yer kalmayacaktı (ya da bana!) O yüzden bina ve araçların özelliklerini lütfen Mentat'ınızdan öğrenmeyi ihmal etmeyin. (Aslında Mentat'la yazı parasını kırışıyoruz.)

Dune 2'nin muhteşem bir atmosferi var. Öyle ki oynarken kendinizi kaptırıp benim gibi saat sabah 5'te "Allah allah, gecenin yarısı bu kuşlar niye ötmeye başladı ?" gibi garip sorular sorabilirsiniz. Oyunda her görev yaklaşık hatta aynen birbirinin aynı, yani düşman binalarını yok

etmek. Fakat buna aldıracak kadar kendinizde olmadığınız için farketmez. Çünkü her görev yeni ortaya çıkacak inanılmaz araç ve binaları düşünürken; yeni stratejiler geliştirip kendi çapınızda mutlu oluyorsunuz. Ayrıca oyunun oynanabilirliği çok iyi. Birçok arcade strateji oyunu gibi anlaşılmaz kontroller ve özelliklerini bilmediğiniz bina ve araç yığını ile uğraşmıyorsunuz. Herşeyin cevabı Mentat'ta. Oyunun grafikleri diğer bu tip oyunlardan özellikle yapıldığı dönemde aşırı üstündü. Şimdi de birçoğundan üstün. Sesler ise tam anlamıyla süper. atlama sesleri, uzaktaki ve yakındaki sesler ton farklılıklarıyla belirtilmiş. Neredeyse tüm mesajlar sesle veriliyor ve kendinizi olayların ortasında buluyorsunuz. Son olarak mükemmel bir konu işlenmiş ve oyunda entrikalar, konunun ilerlemesi her görevden sonra gerçekleşiyor. Bazı görevlerden sonra demo şeklinde sebep olduğunuz diplomatik gelişmeleri ve saray içi entrikalarını izliyorsunuz. Bunları merak eder hale geliyorsunuz. Kısaca Westwood Studios ve Virgin Games hedefi tam 12'den vurmuşlar.

Siz ısrarla okuyor ve yerinizden kıpırdamıyorsanız kendimi başarısız sayacağım. Halbuki Yudum içmiş gibi havalanmanız gerekiyor. Böyle mükemmel bir oyun her zaman ele geçmez. Üstelik kelepir (4 HD). Hala birimlerimin bana gönderdiği mesajlar kafamda yankılanıyor : "Reporting, Yes sir, Acknowledged..."

..... **TOLGA ÖNSAL**



Şimdi İsteyin!!!

Game Show'un eski sayılarını hiç bir yerde bulamıyorsanız ve oğğğdddd oyunlardan birinin tam açıklamasını istiyorsanız ya da Game Show serinizi tamamlamak istiyorsanız hemen bizi arayın: 559 86 24...Çünkü Game Show elifbi olarak İstediğiniz eski sayılarımızı adresinize ödemeli olarak göndermeye hazır.

ESKİ SAYILARIMIZDA HANGİ OYUNLAR MI VAR??

1
*Lion King, *Transport Tycoon, *Nascar Racing
*Universe, *Panzer General, *Mortal Kombat 2

2
*Gulliy
*Superfrog
*Heretic
*Theme Park
*Warcraft
*Dawn Patrol

3
*Pizza Tycoon
*U.Body Blows
*Descent
*Earthsiege
*Bc Racers
*Tentacle
*Rise o.t. Triad

4
*Sim Tower
*Jungle Strike
*S.Fighter2
*Lemmings Chr.
*Master of Magic
*Sonic Max
*Premier Manager3
*Theme Hosp3
*Alone I.T.Dark3

5
*Xcom
*High S. Trader
*Lemmings3D
*King'sQuest7
*F 15 S. Eagle 3
*Sim City3
*Power Drive

Adventure - Strateji - Simülasyon

İnsanoğlu kuş misali azizim. Sizin hayatlarınız da benimki kadar karman çorman mı bilemiyorum (tabi siz zahmet edip içinizi dergi köşelerinde dökmüyorsunuz) ama benimkinin maşallahı var. Duman dağılıp ortalık sakinleştiğinde bir de bakmışım Game Show'dayım. Tamam hayatımdaki herşeyi kontrol etmek zorunda değilim, mesela hava durumu benim istediğim gibi olmak zorunda değil, ama bazı ana noktalarda gökyüzündeki kafayı yemiş senaristler arada sırada bana danışma zahmetinde bulunsalar hiç fena olmaz. Mesela olur ya "Bak kardeşim MAC, şimdi olacaklar hayatının gelecek 4-5 yılını maksimum etkileyecek, istersen şu yoldan devam et, istersen şu diğerinden..." deseler, ben de ona göre tedbirimi alsam hoş olurdu. Ama nerdeee onlarda o nezaket. Eminim şimdi bakıp bana o malum yerleriyle gülüyorlardır.Ben görebiliyorum (siz görebiliyormusunuz bilmem, bazen şüpheye düşüyorum zaten,eğer sadece ben görebiliyorsam, acep herkes kör mü,yoksa ben kafayı mı yedim?) iki tane senarist (çeşitli dinlerde değişik isimler alırlar, biz kimsenin ilahi inancını kurcalamamak için böyle diyelim), oturmuşlar benim genel gidişatımı yazıyorlar.... Neyse isterseniz burda görüntüyü onlara zoomlayalım, fonda sadistik bir müzik, mesela Paradise Lost, ışıklar azalıyor ve ACTION... Bulutların üstündeyiz, izliyoruz sayın seyirciler...

SENARİST 1: (Bu lavuğun adı Bob, niye bilinmez, ama Bob işte. Aydın Ticaret Lisesi'nde Fransızca Öğretmeniymiş, 42 yaşında kötü beslenme ve ucuz evlerde yaşamaktan huzurlu bir şekilde belediye otobüsünde ölmüş.) Abi bak şimdi şu TR34-3,235,756 var ya hani şu MAC, onun da artık yaşı geldi, bugün yeni bölüme başlıyorum. Şimdi bu herifi bu sene mezun edelim, orta maaşlı bir iş bulsun, bir iki sene sürünsün, sonra hayatına biraz renk katmak için Mersin'den annesinin bulduğu helal süt emmiş iyi bir aile kızıyla evlendiririz, iki sene de iki çocukları olur, Kartal'da bir

MAGBED

kooperatif evi alırlar, sonra yaşı yeterince ilerleyince prostat kanserinden öldürürüz. Ne diyorsun?

SENARİST2: (İşte asıl lavuk bu, adı DEMON, niye öyle olduğunu eşşek olsa anlar, ikinci dünya savaşında çift taraflı casusmuş, Vietnam'da Napalm operatörlüğü yapmış , en sonunda dev bir borsa şirketinin başına geçmiş, birkaç borsa çöküşünü organize ettikten sonra sekreterini düzerken kalp yetmezliğinden ölmüş.) O senin dediğin Türk filmlerinde olur. Benim ç ok daha iyi bir fikrim var. Biz bunu hayatta alakası olmayacak bir bölüme yollayalım, sonra da hoşuna gidecek bir dergi işi falan verelim, ama para kazanamasın, zaten fazla manevi tatmin alamadan dergiyi kapatalım, biraz ortalarda dolansın...
BOB: Peki, amir sensin, ama sence biraz sadistçe olmuyor mu?
DEMON: Yok yok daha yeni başlıyoruz. Şimdi bunu bir grafik işine sokalım ama hiç istediği gibi işler vermesinler ona, aylarca ekranın altından yazılar geçsin, rüyasında bile Scala görmeye başlasın....
BOB: Abi adama kafayı yedirtecen, bari izin verelim kendime bir bilgisayar alsın.
DEMON: Sen de amma yufka yüreklisin ha, tamam bilgisayarı alsın ama o aldıktan iki ay sonra Amiga için çıkan bütün strateji ve adventure'ları durduralım. Fazla zevkini çıkaramasın...
BOB: Bunu yapmak için başka insanların da hayatlarını değiştirmemiz gerekiyor. Diğer senaristlerle toplantı yapıp yukarıya başvuru formları vermemiz gerekiyor, sence bu kadar çabaya değer mi?
DEMON: Değer değer, bu herifin hayatını öyle bir dağıtacam ki Hitler ve Charles Manson'dan sonra meşhur 'Bok Çukuru' ödülünü bu senaryomla bana verecekler. Bıdıbıdı etme yaz, şimdi bak önce kız arkadaşını uzak bir yere yolluyoruz tamam mı, sonra da Megadeth uyuz bir albüm çıkarıyor, her bişeye zam geliyor, evini su basıyor, Commodore batıyor, çok iyi gidiyoruz be Hahahaaahahaaaa......

Ya işte böyle arkadaşlar. Psikoloji bölümünde okuyanlar, siz buna escapism deyin, isterseniz kadercilik deyin, ne derseniz deyin bir yerlerde birşeyler tik tak tik tak çalışıyor ve ben hep sonunda bakıyom ki üç yıllık kalkınma planının içine edilmiş. Neyse sakın ola sanmayın ki kendimi Game Show'da bulmaktan rahatsızım. Aslına bakarsanız ilaç gibi bilem geldi. İyi giden birşeyler var mı peki diyebilirsiniz, aslına bakarsanız var: Biri Transport

Tycoon, biri de UFO2. Transport Tycoon'daki yapay zeka her ne kadar kuş beyinli olsa ve en zor level'da bile çektiğiniz bütün aşşağılık strateji numaralarını yese bile yine de oyun design olarak muhteşem. Özellikle aynı şehirler için rakiplerle kapışıyor olmanız işe ayrı bir hava katıyor ama dediğim gibi fazla ümitlenmeyin, çünkü rakipler biraz salak. Gerçi bana verdiği zevkin büyük bir bölümü Railroad Tycoon'a karşı olan nostaljik zaafımdan kaynaklanıyor ama olsun. Eğer doğru dürüst bir PC'niz varsa (yoksa tavsiye edemicem, yazık olur size) bu oyunu bir deneyin, en azından bir süre (mesela 2 ay?) sizi oyalar.

UFO2: X-COM, Terror from the Deep'e gelince işte orda bir durun. Bu oyunda taa Space Crusade'den gelen iyi bir izometrik birinci level combat, Microprose'a yakışacak iyi bir strateji bölümü, bir de bütün bunların üstüne iyi yazılmış bir senaryo var. Tek hatası mı? Bana sorarsanız tek hatası bitmesi! Oyun entinde sonunda bitiyor, ve görevler tam manasıyla random olmadığı için (aynı kalıbı takip ediyorlar) bitince bir daha oynacağınızı zannetmiyorum. Hatta bana sorarsanız normal insanların bir kez bile sonuna gelmeye sabredeceğini zannetmiyorum, çünkü benim hesabıma göre oyunu baştan sona başarılı bir şekilde sürdürebilmek için yaklaşık 100-150 kez izometrik combat görevine çıkmanız lazım. Bunların en kısası 20 dakika en babası (Alien Base Missions) nerden baksanız bir saat sürüyor. Ama zaten UFO1'i sevenleri bağlasanız bunu oynamadan duramazlar herhalde.

Bi de kötüler var, mesela Lost Eden. Grafikler: Süpeeeer, Ses: İnanılmaaaaz, Senaryo: Gayet Profesyonelce... Eee, pardon ama designer abi, oyun nerde? Hani olur ya karşına bir problem çıkar, kafanı kullanırsın, geçersin, sonra garip bir zevk (arka sıralar, sapıtmayın bakiim) alırsın, ulan ne zekiyim dersin falan. Olur ya hani... Valla bu oyunu yapan arkadaşlar bunu unutmuşlar. Ordan oraya gidiyorsun (bu arada muhteşem 3 boyut animasyonlar seyrediyorsun), ondan aldığını şuna veriyorsun, hani olur ya takılırsan karşındakiyle konuşuyorsun, o da sana "I think you should give me the secret symbol now, MAC." der, veriyorsun secret symbol'u sonra hayda bidaa. Eğer arkadaşınızda varsa filan alın (animasyon'ları seyredersiniz) ama gidip paranızı yatırmayın bence. Ya da bana bakmayın, alın, beğenmeyin, sonra "Ulan, MAC haklıymış be!" deyin. (Öylesi benim için daha zevkli oluyor da.)

MACBIBLE

Bi de tabi Relentless var. Aslında Emin size oyunun cıcığını bıcığını anlatacak ama, ben de aynı büyük bir bölümünü onun Relentless oynamasını seyrederek geçirdiğim için fikrimi söylemeden geçemicem. Relentless bence (dıdıdıuum, hazır mısınız bakiim), yani bence Relentless, teknoloji ne kadar ilerlese bile oyunu oyun yapanın gameplay (oynanabilirlik, playibility, bu konuyu isterseniz sonra tartışalım) olduğunun bir numaralı kanıtı. Taaaaa (5 ay, çünkü gerçekten çok uzun zaman oldu) Spectrum'da Ultimate firması ndan beri var olan bir fikir, yani: izometrik yerlerde dolaş, arada sırada döğüş, orta zorlukta bilmeceleri çöz ve sonunda baş hain karakterle kapış. Bu kadar yıldan ve milyon kere hızlanan CPU'lardan sonra bile bu formülde insanları çeken garip birşeyler var. Öyle alıp iki kere deneyip bırakamıyorsunuz, yok illa sonuna, dibine kadar gideceksiniz, yoksa rahat edemiyeceksiniz. İnsanoğlu çiğ süt emmiş derler (pardon abi ama pişmiş süt emmek nasıl oluyor, kettle montajlı memeliler de mi var?) acep ondan mı, bilemiyorum. Mutlaka edinin, bakın Emin debelenip hepsini açıkladı sizin için, ama yazıyı talip etmeden önce kemliniz bir denesin, bakarsınız. Yoksa boş (Fransa'dan böyle oyun çıkacağı kimin aklına gelirdi) bir oyunun bütün zevkini kaçırırsınız.

Bu arada size çaktırmıyorum ama yazıya başlamadan önce Frontier 2: First Encounters'ı install ettim. Şimdi orda biryerlerde beni uzun bir macera bekliyor. İçimden bir ses gelecek ayki yazının ana konusu bu oyun olacak diyor (yok ya).

Bir mektupsuz yazı daha yazdım, hiç hayra alamet değil ama hak verirsiniz kime, ordan oraya gezdiğimden henüz hiç mektubum yok. Onun içindir ki yazınız please. Adresler değişse bilem ben aynıyım. Dönüşüm muhteşem olacak (bunu dediğime inanamıyorum).

Nyurat

'Joys of the Emptiness'

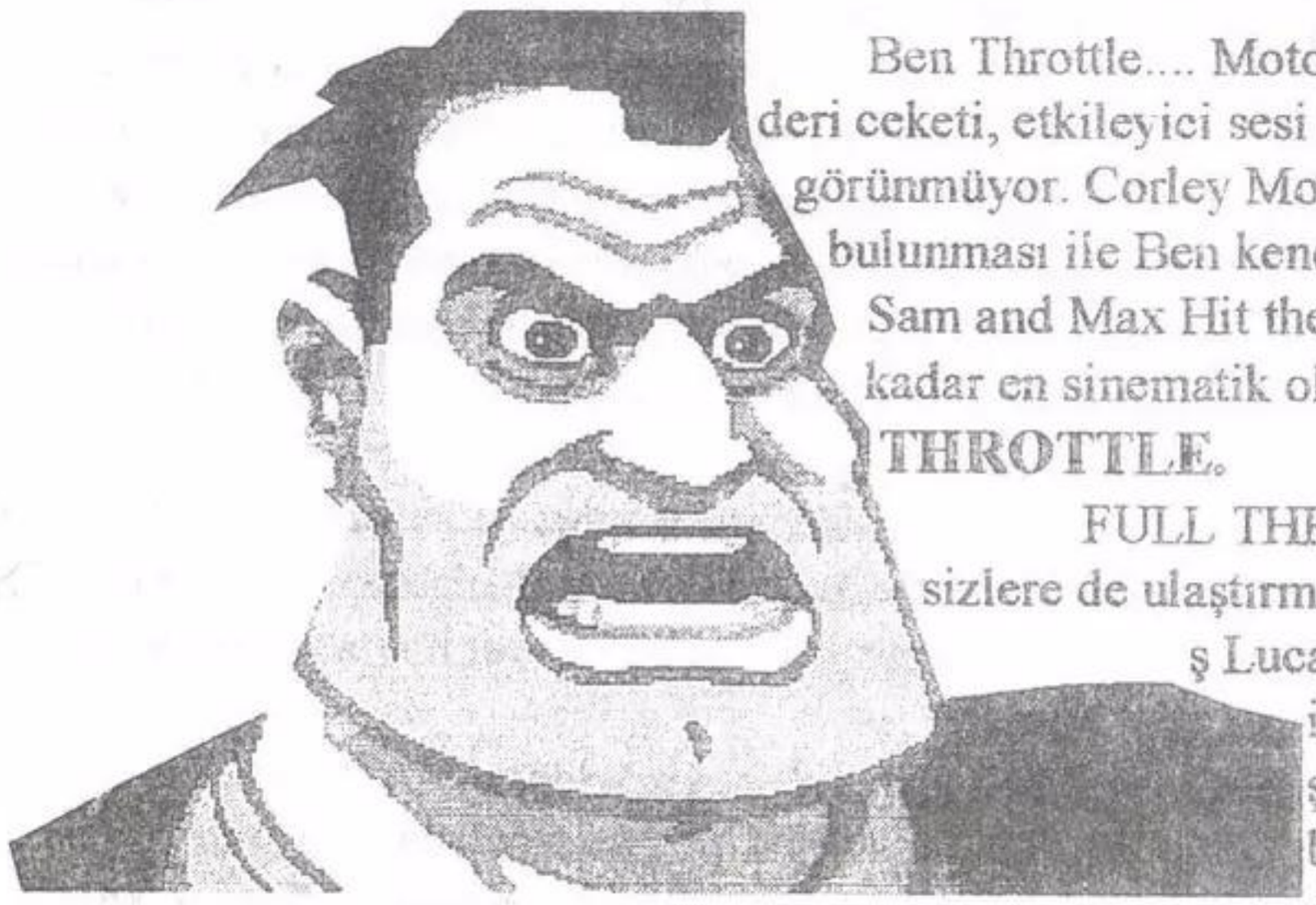
ADAWÇ

MACBETH

Küyiçi Caddesi
Şair Leyla Sokak. Mutlu Han
16/14 Beşiktaş, İstanbul

PS: Eğer olur ya, aranızda Diamond Stealth diye bir grafik kartı kullananız varsa bana 227 43 16'dan bir not bıraksınlar. Hayati bir mesele.

Full Throttle



Ben Throttle.... Motorsikletli Polecat çetesinin reisi. Sakalları, deri ceketi, etkileyici sesi ile karşımızda. Polecat için işler pek yolunda görünmüyor. Corley Motors firmasının Ben'in çetesine iş teklifinde bulunması ile Ben kendini tek başına bir maceranın içinde buluyor. Sam and Max Hit the Road'dan 1 yıl sonra LucasArts şimdiye kadar en sinematik olan bir adventure ile karşımızda: **FULL THROTTLE.**

FULL THROTTLE hakkında elde ettiğim bazı notları sizlere de ulaştırmak istedim:

ş LucasArts'ın yalnızca CD ROM için hazırlanmış ilk oyunuymuş...

ş Ses takımının bu oyunda sınırlarını ilk defa bu kadar ileri noktalara götürmüşler...

ş Oyunun ana müziğini yapmak için yerel bir rock grubu olan The Gone Jackals ile anlaşılmış...

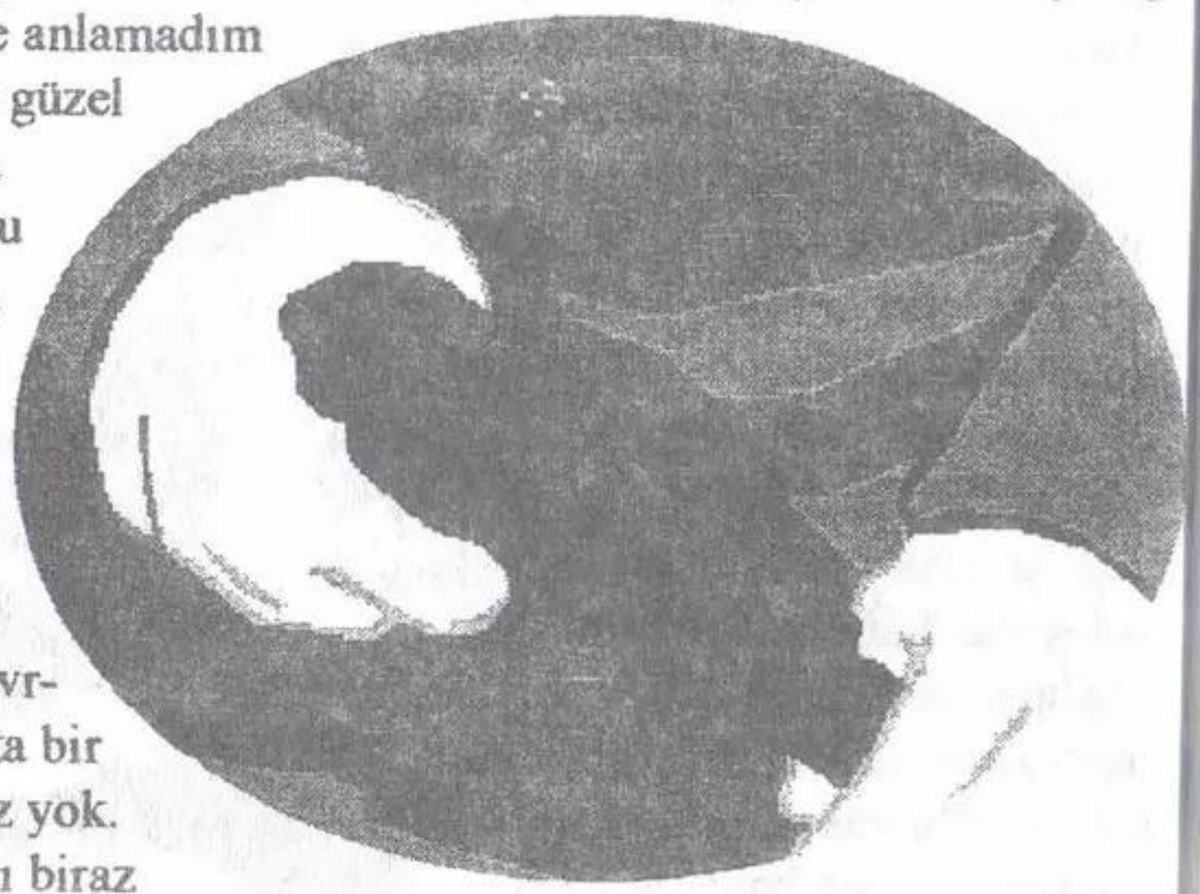
ş 12 aktör tarafından yaratılan, 40 farklı ses bölümü toplam 2500 satır diyalog tutuyormuş...

Oyunun giriş bölümünü seyrederken müziklerden, konuşmalardan ve grafiklerden o kadar büyük zevk aldımki işte dedim. CDRom aldığama değdi dedirtecek mükemmel bir oyun.

Full Throttle, LucasArts'ın tipik adventure kurgusunu taşıyor. Oyun kendi içinde bir kaç bölüme ayrılmış gibi: Önce Ben tekrar yollara çıkabilmek için motorunu tamir edecek parçaları bulmalı, bu bölümde oyuncu (yani bizler) oyuna alıştırılıp senaryonun içine çekilirken esas bölüm oyunun kötü kahramanı A. Ripburger'in işe karışması ile başlıyor.

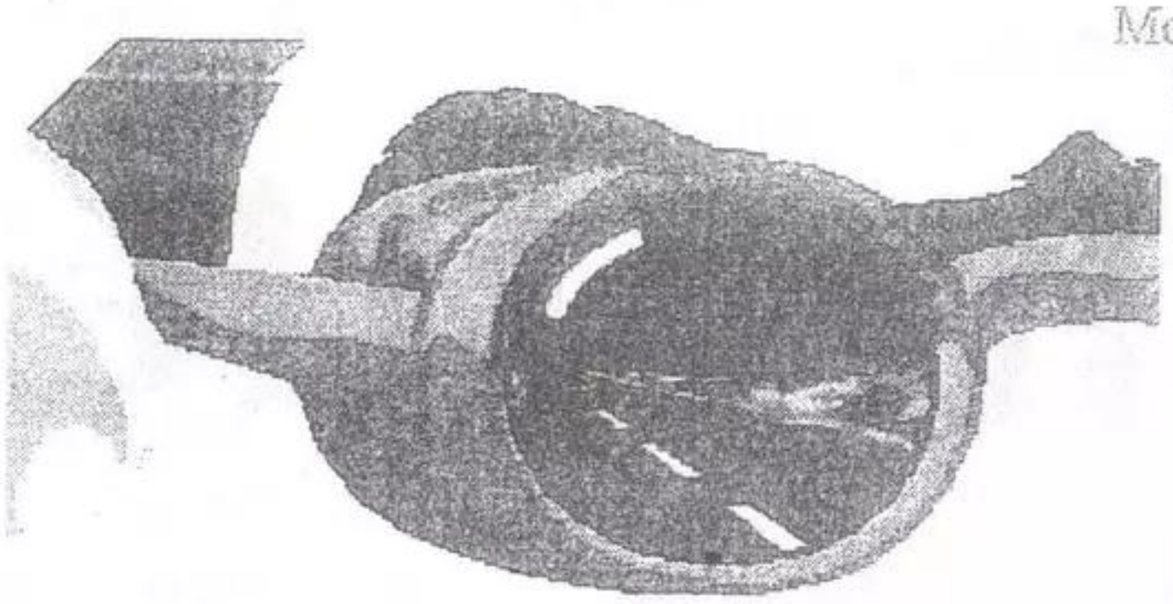
Her iyi yol filminde olduğu gibi Full Throttle'da da Ben de yolculuğu (macerası) boyunca çeşitli karakterlerle karşılaşıyor: Motorunun tamirini yapan Maureen, polis kordonundan geçmesini sağlayan aptal şöför Emmet ve genç gazeteci Miranda...

Maceranın geçtiği mekanlar oldukça zengin, bulmacalar zekice hazırlanmış, oyuncu ile diyaloğu arkadaşça düşünülmüş (ne demek istediğimi ben de anlamadım ama cümlü hoşuma gitti o yüzden silmiyorum) çok güzel grafik macerası olan Full Throttle klasikle arasında yerini almaya aday gibi gözüküyor. Ben derim ki bu CD'yi sakın kaçırmayın. Bir yerlerden falan bulun, bir kaç arkadaş ortaklaşa almaya çalışın ama Full Throttle kültüründen eksik kalmayın.



TAM ÇÖZÜMÜ

Nerdeyim ben? Bu pis koku da ne? Evet oyuna bir çöp bidonunun içinde başlıyoruz. Yumruğumuzla bidonun sağ kapağını açıyoruz. Çevr-eye biraz bakınıyoruz. İlginç bir şey yok. Sağ tarafta bir şeyler var sanırım. Motorsikletimiz. Anahtarlarımız yok. Bara bir bakalım. Kapıya bir tekme, tamamdır. Barı biraz karıştıralım. Barmenle geyiğe ne dersiniz? Canımzı sıkıyor, şöyle elimizin gücünü gösterelim bakalım: Anahtarlarımız. Barda işimiz bitti. Motorsikletimizi özlemişiz. Anahtarlarımızla motorumuzu çalıştıralım Yoldayız. En güvende olduğumuz an. O da ne? Polecat'lerden olmayan bir motorsikletli herif.



Mouse`umuzla yolda hareketlenerek ve yumruklarımızı kullanarak adamı haklayalım. O kadar da kolay değilmiş. Aman, tekerleğimiz bizden daha hızlı çıktı. Ve CRUSH!!!

Hayatımızı borçlu olduğumuz Miranda ve Maureen ya da kısaca Mo. Biraz konuşmakta fayda var. Şu gaz bidonunu ve hortumu alalım. Motorumuzun tamiri için Maureen'e yardım etmeliyiz. Duvarda bir resim var. Maureen hakkında daha fazla bilgi için resmme bir göz atsak... Küçük gazeteci ile kısa bir muhabbet: Ona pusudan "AMBUSH" 'tan bahsedin. Bahçenin sol arkasına doğru karanlığa yürüyelim ve Miranda'yı yalnız bırakalım. Arabasına atladığı gibi uçtu. Ve arka taraftaki yola çıkalım. Büyük bir alan var çevremizde. Önce nerden başlasak?

Önce karavana gidelim. Kapıyı çalalım. Todd kapının diğer tarafından bir şeyler söylüyor. Kapıya bir tekme. İçeri girebiliriz. Todd'un arkasındaki dolaptan maymuncuğu "lockpit" ve buzdolabındaki eti "meat" alalım. Soldaki ışık düşen yere doğru gidersek asansör mekanizması bizi aşağı indirecektir. Kaynak aletini "torch" aldık mı, hop Mo'nun yanındayız.

Bize gaz lazım. Yine o geniş alana çıktık.Ve Melonweed'in sağ arka tarafındaki kuleye doğru gittik. Maymuncukla kilidi açtık, kilidi her ihtimale karşı yanımıza alalım. Lazım olacakmış gibi bir his var içimde. İçeri girebiliriz. Merdivenden tırmansak mı? Bir deneyelim. Eyvah ALARM!! Hemen sol arkadaki karanlığa saklanalım. Yoksa polisler ile başımız belaya girecek. İşte polisler de geldi. Araçlarındaz gaz almak hiç de kötü bir fikir değil. Araçlarının gaz kapaklrını açtık mı, önce hortumu sonra da gaz tenekesini kullandık mı ve ağzımızla gazı çektik mi tamamdır. Burdan hemen kaçalım. Mo'nun yanındayız.

Şimdi arka taraftaki çöplüğe gitmeliyiz. Kapıyı kilitle kapatalım. Ve zincirden tırmanalım. Aşağıya inip ışığın ordan parçalar alacağız. Pardon köpekten bahsetmeyi unuttum. Ortalık sakinleşttikten sonra tekrar aşağı inelim ve sağ doğru koşalım. İşte küçük canavar burada, oynuyor. Eti yanımızdaki mavi arabanın içine atalım. Köpek tuzağımıza düşmek üzere. Soldan çıkalım. Arka plandaki kuleye (merdivenlere) çıkalım. Kontrol odasındayız. Mıknatısı mavi arabanın üzreine elimizin altındaki kolla getirdik. Düğmeye basınca mıknatıs çalıştı. Soldaki kol ile de arabayı kaldırdık. Artık köpektan korkmamıza sebep kalmadı. Işığın ordaki motorumuz için gerekli olan parçayı alın.

Motorumuz hazır! Mo ile muhabbetten sonra, Melonweed'den ayrılma zamanı gelmiş demektir. Ama bu iş o kadar kolay olmayacak çünkü polisler etrafı çevirmişler. Hmmmm, akıllıca bir hareket yapmak lazım: Gaz kulesine gidip, merdivene yine elimizi sürersek polisler o tarafa gelirler ve yolu bizim için açarlar. Evet hesaplarımız tuttu. Melonweed'i terk ettik.

Olaylar hızla gelişiyor. Melonweed'e Mo'nun yanına geri dönmemiz gerekiyor. Biraz geç kaldık. Klubenin önündeki döküntülere bir bakalım. Evet işimize yarayacak ipuçları bulduk. Motorumuzla sol üst taraftan bu kez gerçekten Melonweed'den ayrılalım.

Polisler köşe kapmaca devam ediyor. Bu

kez başka bir yol bulmalıyız. Barın yanına geldik. Önce odamıza!!!! çöp kutusuna yani bir göz atalım Küçük Miranda burada. Bize düzmece bir kimlik veriyor. Bu tır işimize yarayabilir. Şöförü barda olsa gerek. Evet burda. Konuşarak kandırmaya çalışalım, sonunda da kimliği verelim. Yolculuğumuza tırın önünde devam edeceğiz.

Evet yolculuğumuz bitti. Bir deponun önündeyiz. Sağdaki odaya girelim. Mo'nun odası, burası. Yastığın altına bir bakalım. İçgüdülerim hiç yanılmaz, yastıkların altına hep bir şeyler saklanır. Demir bir alet aldınız. Yatağın önündeki sandığa bir bakalım: Sandıklar da bir şeyler gizlemek için idealdir. Ve dışarda bir şeyler oluyor. Mo bizden kaçıyor. Neden acaba?

Olaylar karışıyor. Kaza yapan kamyonun yanındayız. Tekerlekleri demirle biraz kurcalayalım bakalım. Devrilirse hiç fena olmaz! Devrildi. Yerden biraz gübre "fertiliser" alalım. Yukarı yoldan devam edelim. Mine Road'a ait levhaları önemsemeyin. Yola devam ediyoruz. Kazalar da devam ediyor. Yıkık köprünün başına geldik. Geri dönelim. STOP işaretini görünceye kadar devam. STOP. KLİK. Demirimizle kaza yapmış arabayı biraz kurcalayalım. Arabanın pervanesini aldık. Motorumuza takmak iyi bir fikir mi?

Mine Road'a gidebiliriz. Tabelayı gördüğümüzde klik, sapaktan girdik. Papaz Torque ile karşılaştık. Biraz muhabbet edelim. Yolda başka ARKADAŞLAR ile de karşılaşacağız:

· Küçük motorlu arkadaşı yumruklarımızla halledersek zincirini alabileceğiz.

· Bu bayan biraz sert. Sağ mouse'umuz ile elimize gübreler geldiğinde bayana yaklaşalım ve gübreyi yüzüne fırlatalım. Zincirli topuzu aldık.

· Sert bir arkadaş daha. Topuzla işini kolayca halledebiliriz.

· Bu arkadaş yanımızda pek fazla durmayacağı için acele edelim. Sade zincirle bir kaç darbe yeterli olabilir. Elektrikli bir alet mi ne o?

· Bu Cavefish'ler ne acaip yaratıklar. Motoruna çarpmadan yaklaşalım. Tahta ile vurarak düşürmeye çalışalım. Zamanlama oldukça önemli. Aldığımız şey: gözlük "goggles".

Diğerleri ile de istersek kavga edebiliriz. Kavga etmek istemiyorsak da ESC ile arkadaşın yanından uzaklaşabiliriz.

Ekranın sağ üstünde goggle resmi belirdikten sonra klik. Sol altta da CAVE (mağara) yazısı belirince yine klik. Mağaraya girdik. Yolun sonuna kadar devam ettik. Duvarda garip bir canavar oymaları ve yolda da bir rampa var. Rampayı önce elimizle itip motora yaklaştıralım. Ve tekrar elimizle motorumuzun arkasına takalım. Motora binip, dönemece geri dönelim. Rampayı elimizle kullanarak aptal cavefish'lere iyi bir tuzak hazırladık. Şimdi motorun yanındaki tabelaya bir göz atalım. Özeti "plaque" göden kaçırmayalım. Zıpladık ve Corville'e doğru yol almaya başladık.

Tepeden aşağı yürüdük. Sokuma girdik. Hediyelik eşyaların satıldığı uzaktan kumandalı arabayı dö[redacted]. Ta ki duruncaya kadar. Satılık eşyal[redacted] gibi yapıyor, satıcı arkasını dönünce seri tavşa[redacted]yoruz. Motorumuza geri dönelim. El[redacted]karısına doğru yolumuza devam. Mayın tarlasına geldik. Tavşanı mayın tarlasına bırakalım [redacted]ı? Bizim ölmemizden de mi yazık?). Ve BOOM. Ardında bir iz bı[redacted]il. Hemen [redacted]aların satıldığı yere geri döndük. Pir duran arabaya takalı[redacted]mandayı ba[redacted]benziyo[redacted]ama biraz da işimize yaramalı. Ara[redacted]kranın üstüne doğru sürdük. Turnikeye doğru sürmeye devam et[redacted]. Yaşlı adam arabayı takip edece[redacted]. Böylece bir kutu tavşanı alabiliriz. Mayın tarlasına geri dön[redacted]. Bu kutuyu tarlada kullanabiliriz. Hepsi etrafa dağılacaklar. Aman kaçmalarına izin vermeyelim. Bir tanesi hariç diğerlerini topladık. Tavşanı takip edebildiğimiz kadar takip ettik. Onun işi bitince bir tanesini daha salalım. Böylece "Vulture" 'a ulaşabildik.

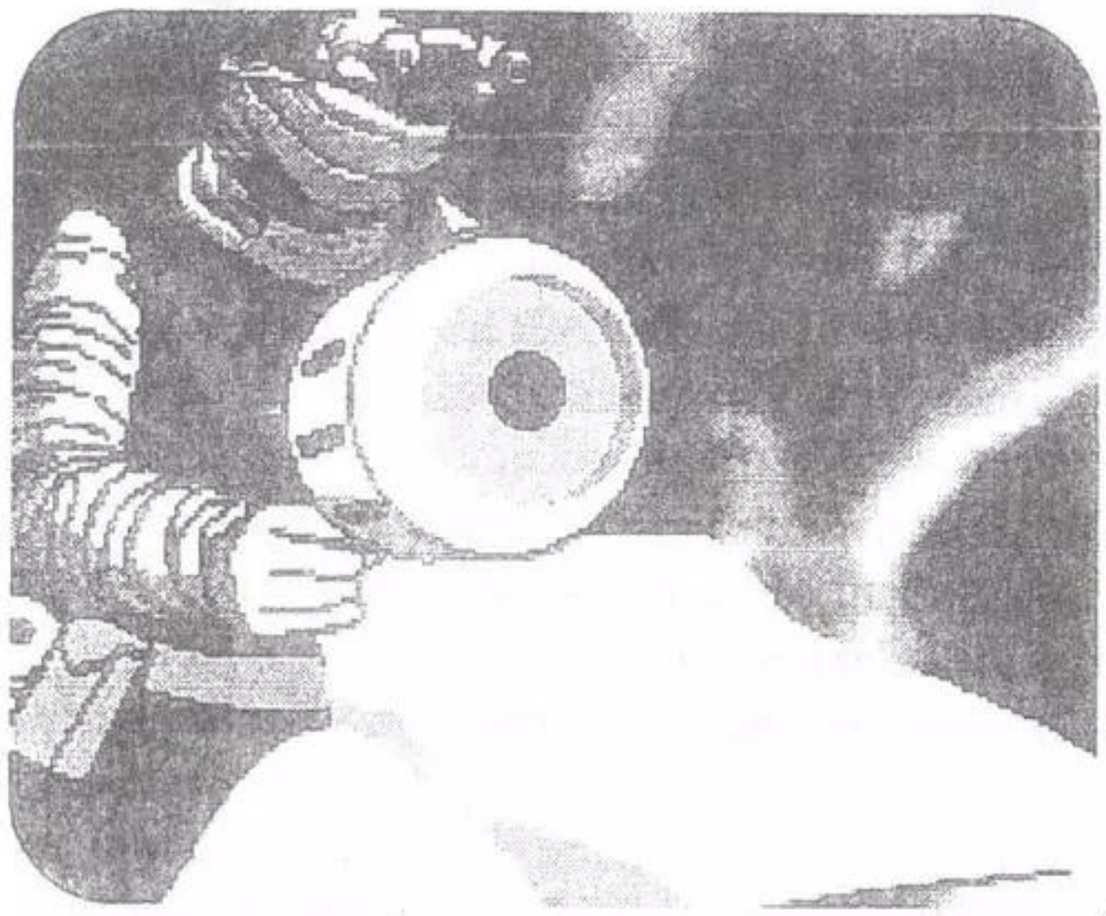
Mo ile bir konuşma yaptık. Onu korkuttuk, adı ile çağırdık olmadı. Babasının ona taktığı ismi "Diapered Dynamo" söyleyince işler biraz daha yoluna girecektir.

Ben Throttle olarak maceramız devam ediyor. Sıra da araba savaşı var: Mo, Nestor ve

Bolus tarafından mavi arabanın içinde tutuluyor. Onlara ulaşmamız gerekiyor. Arenanın sol ortasına gidelim. ve rampadan atlayalım. Bronz araba indiğimiz yerde engei oluşturuyor. Onu arenaya doğru, arenanın sağ alttındaki rampanın üzerine doğru itelim. Rampadan aşağı da itelim ve onu takip edelim. Bronz arabadan sekerek kötü adamların yanına geleceğiz. Mo'ya sertçe vuralım.

Dikkat patlıyor. Ekranın üstüne kapalı kapıların oraya koşalım ve stadyumu ateşe verelim. Bronz arabanın üzerine sçrayalım. Kötü herifler bronz arabaya vurur vurmaz onların arabasının üzerine sıçrayalım. Yanan harabelere doğru sürmelerini bekleyelim ve atlayalım. Ateşe doğru koşalım ki bizi takip etsinler ve GÜMM!

Saklandığımız yere geri dödük ve Mo ile konuştuk. Motorumuzu estirdik. 6 basamaklı bir sayıya ihtiyacımız var: 154492. Artık buradan çıkalım ve fabrikaya gidelim.



Duvara bir tekme savurmamız gerekiyor ama tam olarak nereye vuracağınızı tarif etmek biraz zor: Ekranın soluna, duvarın 4'te birine gelmişken tekmelemeliyiz dersem bilmem anlatabilmiş olr muyum? Duvardaki üç metal uçları gördük. Duvara vurunca en soldaki ile aynı hizaya gelmek istiyoruz.. Güç metresindeki tüm yeşil çizgilerin üzerinde siyah aralıklar oluncaya (klik sesi duruncaya kadar) kadar bekledik ve kapıyı tekmeledik. Ambarın kapağı açıldı değil mi? İçeri. Corley'in ofisindeyiz. Masanın önündeki kasa gözümüzden kaçmadı. 6 basamaklı sayıyı kullanalım. Kabartmalrın olduğu yere basalım. Kasayı açmayı başardık. Kartı ve ses kasedini alalım. Sağdaki holden çıkalım. En sağdaki kart okuyucuya kartımızı okutalım. İçeri girdik. Projektörün iki kolu var. Soldaki motor kolunu elimizle 1 kere kullanalım, sonra da çabucak sağdaki lambanın kolunu 2 kere kullanalım. Odadan çıkabiliriz. Tekrar holdeyiz. Orta kapıdan girelim. Resimleri resim sehpasında kullanalım. Ooooo bu iş bitti galiba.....

Maceramız devam ediyormuş: Ripburger motorumuzu parçalamış. Izgarayı sonra da paneli açalım. Ripburger'e küçük bir oyunumuz var. Ripburger kapamaya çalışırken bastonunu alalım. Bastonu fan ile kullanalım.Makine dairesine tırmanıyoruz. En sağdaki yakıt kısmını demir çubuğumuz ile zorlayabiliriz. Şimdi merdivene tırmanmalıyız. Tırmanıncaya kadar merdivene doğru yürümeye devam. Cockpit'teki ekranı aktif yapalım. Esas yapmak istediğimiz iş "Takeoff" Gear menüsünde bulabileceğimiz tekeri yere indirebilmek.

Köprünün kenarında sallanır vaziyete gelince, kabinin üzerine tırmanalım. İçeri girelim. Ekranı aktif hale getirelim. "Machine Gun" menüsüne ulaşabilmek için "Defence" menüsünü kullanın. Makinanın silahlarını kapatmak için "Control" menüsünü kullanın. Artık Ripburger'den kurtulduk.

Patlamak üzere olan araçtaki motorumuza ulaşalım: Aracın sol tarafına yürüyelim. İşte orada. Motorumuzu çalşıştıralım ve gaza basalım.

THE END .....MERT TOPÇU.....

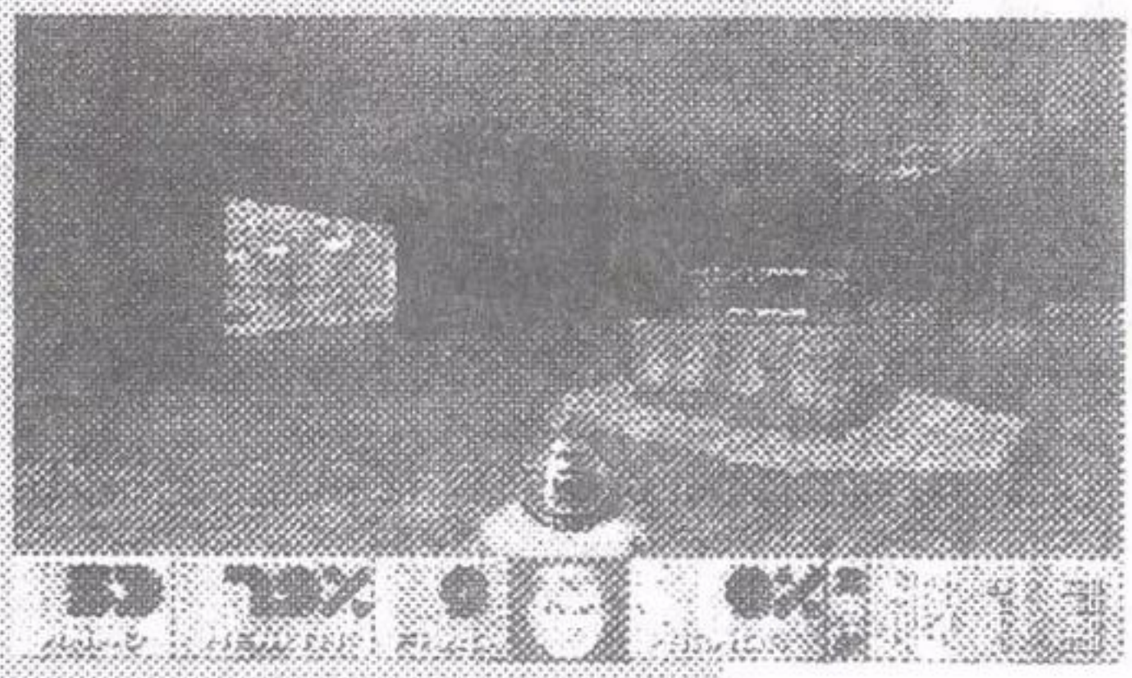
SERIAL LINK

Bu ay sizlere DOOM2'nin herhangi bir bölümünü anlatmak yerine yine Doom ile ilgili başka bir konuya değ inmek istedim. Konumuz seri kablo ile Doom nasıl oynanır? İlk önce size bu olaya nasıl karıştığımızı bir anlatayım.

Mert ile ben uzun zamandır bir seri kablo yaptırmayı düşünüyorduk. Fakat bir kaç arkadaşımızın "Aman seri kabloyu takarken dikkatli olun yoksa mainboard'u yakarsınız" gibi uyarıları bizi açıkcası biraz korkutmuştu. Neyse en sonunda bu işi yaptık ve hiç de korkulacak bir şey olmadığını gördük. Teknik servisi olan bir bilgisayarcıya giderek bir seri kablo çok rahatlıkla alabilirsiniz. Biz 5 metresine 550.000 TL'sı verdik. Bize çok pahalı gelmedi açıkcası. Neyse bu seri kabloyu yakın olan 2 bilgisayara takıyorsunuz. Ama bir noktaya dikkat etmek lazım. O da: Bilgisayarınızın boş portunun büyüklüğüne göre uçlar yaptırmanızdır. Eğer printer portu boş ise, onun büyüklüğüne göre bir uç lazımdır. Bu iş ten sonra korkmadan kabloyu bilgisayarlara takabilirsiniz. Ben evin en ait katındaki arkadaşımla bile pencereden kablo uzatarak bağlanmayı düşündüm. Yani bu iş bu kadar yararlı ve zevkli. Bilgisayarlar arasında bilgi alışverişi için TWIN adlı program sizlere yardımcı olacaktır. Eğer TWIN'inin iz yoksa DOS komutlarından INTERLNK ve INTERSVR'da bu işe yarar. Bunun için DOS'un HELP'inden yardım alın.

2 Bilgisayara da DOOM yükledikten sonra SETUP'a girin. Buradan Serial Link seçeneğini seçtikten sonra karşınıza 3 adet seçenek çıkar. 1-Oyunun zorluk derecesini belirtir. 2- Hangi tü r oyunu oynamak istediğinizi belirtir. PLAY COOPERATIVELY'i seçerseniz arkadaşınızla birlikte yardımlaşarak levelları geçmeye çalışırsınız. Aman ben bunu istemiyorum, ben arkadaşımla savaş mak ve onu duvara zımbalamak, kanlarının üzerime sıçramasını, görünmez olarak onu takip ederek döndüğü anda kafasını çifteli ile uçurmak istiyorum, health'imi 200 yaparak ilk ö nce onun bana ateş etmesini ve cephanesi bittiğinde ona doğru sıntarak onu tek atışta parçalamak istiyorum diyorsanız işte size seçenek. DEATH MATCH SHOW DOWN. 3- Burada seri kabloyu bağladığını z portun numarasını yazmanız gerekir.

Bütün bu işlemleri 2 bilgisayar aynı anda yapmalıdır. Bu işlemlerden sonra F10 ile oyuna başlıyabilirsiniz. Bilgisayarlar başlama mesajını aldıktan sonra oyun başlar. Eğer detaylı bir seçenek daha istersemiz F1 ile WARP yaparak bunu gerçekleştirebilirsiniz.



Buradan NO MONSTERS seçeneğini seçerek etraftan canavarları kaldırabilirsiniz. İstediğiniz yerden de başlıyabilirsiniz. Biz Mert'le 3 gü n boyunca hergün en az 5'er saat oynadık. Gözümüz pörtledi de bırakmak zorunda kaldık. Derginin çıkması resmen tehlikeye girdi. Doom'u seri kablo ile oynarken ekran biraz değişir. FRAG adında bir sayı belirir. Bu sayı oyun sırasında sıfırdır. Arkadaşınızı öldürünce bu sayı bir artar. Fakat lav makinası veya zehirli sulara düşerek kendinizi öldürürsenizde bir düşer.Exite varı nca oyunun o bölümünü bitirerek bir sonraki bölüme başlıyabilirsiniz. Bundan önce karşınıza bir önceki bölümün skor tablosu çıkar.

Seri kablo ile oynarken dikkat etmeniz gereken noktalar ise sunlardır.

1. Her an her yerden düşmanınızın çıkabileceğini unutmamalısınız.
2. Köşeleri yavaş dönmelisiniz.
3. Oyuna bir tek tabanca ile başlıyacağınız için silahların yerini iyi öğrenmeli ve hemen onları almalısınız. Yaşamanızın bu silahlara bağlı olduğunu unutmamalısınız. Her canlandıktan sonra silahları tekrar tekrar alabilirsiniz.
4. Oyunda silahları tekrar alabilirsiniz ama ilk yardım kutularını, görünmezlik küreleri gibi bonusları yalnız bir kere alabilirsiniz. Bunları düşmanınızın kullanmaması iç in hemen siz kullanınız.
5. Pusuları ekranın karanlık yerlerine kurunuz.
6. Pusu için en ideal yer silahların olduğu yerdir. Düşmanınız ölünce mecburi oralara gelicektir ve nihai son. Boooooooom
7. Gizli geçitleri bulmak lehinizedir.
8. Birbirinizin sesini duymak ikiniz içinde zararlıdır. Mümkünse kulaklıkla oynayın.
9. Oyun sırasında "T" tuşuna basarak arkadaşınıza mesaj yazabilir ve Enter ile bunu ona gönderebilirsiniz. Bu psikolojik yıpratma için ideal bir yoldur.
10. Bence bu tip bir oyunda en etkili silah çiftelidir. Çifteli ile isabetli atışlar bütün silahlardan daha çok zarar verir.
11. Bazukayı çok dikkatli kullanın.
12. Zehirli sulara düşmeyin.

Bunlar benim sizlere tavsiyem. Artık herhalde sizde etkilenir ve hemen birer seri kablo yaptırırsınız.

Şimdi sizlere 2 adet açıklama yapacağım. Bunlardan birincisi silah zoru ile yazılmıştır. Artık size okumak, bana da buralardan kaçmak kalır.

1-BU BİR UYARI YAZISIDIR: SAKIN MERT İLE DOOM OYNAMAYIN!!!!...

Ben Timur, bundan birkaç hafta önce çok büyük bir hata yaparak ulu insan Mert ile Doom oynama cesaretini gösterdim. Oyunu oynadığımız 3 gün içerisinde Mert beni üstün zekası, çevikliği, kıvraklığı, ani karar verme becerisi, ileriyi görüşü ve yüksek IQ'su ile inanılmaz farklarla yendi. Buradan herkesi uyarıyorum. SAKIN MERT İLE DOOM oynamayın.

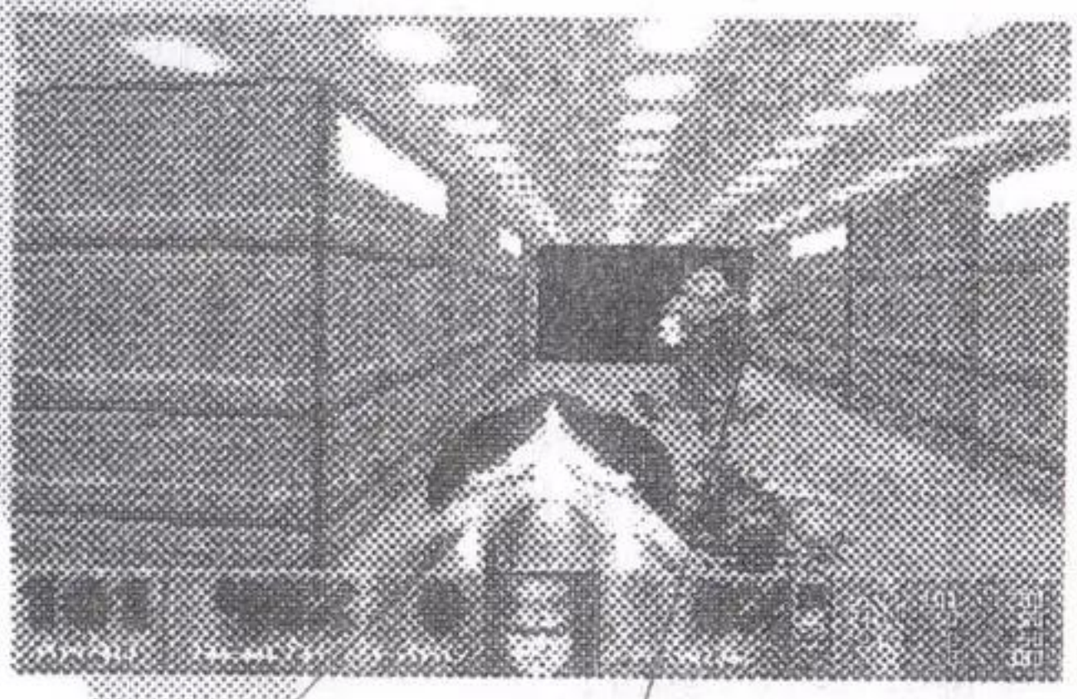
2-MERT'İ YENMEK İSTEYENLERE HODRİ MEYDAN.....

Eğer siz de Mert ile karşılaşmak ve onu yenmek istiyorsanız çok yakın bir zaman içinde yapmay planladığımız DOOM 2 TURNUVASI için hazırlanın. Fakat takdir edersiniz ki böyle bir iş ancak siz okurlarımızın katılımları ile gerçekleşir. Şimdi sizlerden bir ricam var.Eğer doom turnuvası fikri ve bu turnuva sonucu güze bir hediye (Mesela bir CD-ROM driver, mesela fikri sizinde hoşunuza gittiyse lütfen ama lütfen dergiyi arayın ve tek bir laf edin. "EVET BEN BÖYLE BİR TURNUVAYA BELİRLİ BİR ÜCRET KARŞILIĞI KATILMAYI DÜŞÜNEBİLİRİM." Eğer bizi arayıp bu isteğimizi yerine getirirseniz bizde bu ufak kamuoyu araştırması sonucu böyle bir turnuvay gerçekleştirebiliriz. Hiç korkmayın turnuva gerçekleşirse merkezi bir yerde olur. Hemen hemen her kez katılabilir. Organizasyonu ise GAME-SHOW üstleneceği için bu konuda da şüpheniz olmasın. Her şey tam istediğiniz gibi olacak bunda da şüpheniz olmasın.

HAYDİ ÇOCUKLAR DOOM TURNUVASINA.

..... TİMUR

not: Aşağıda beni Mert'in üzerine doğru kamikaze yaparken görüyorsunuz.



little big adventure

R E L E N T L E S S

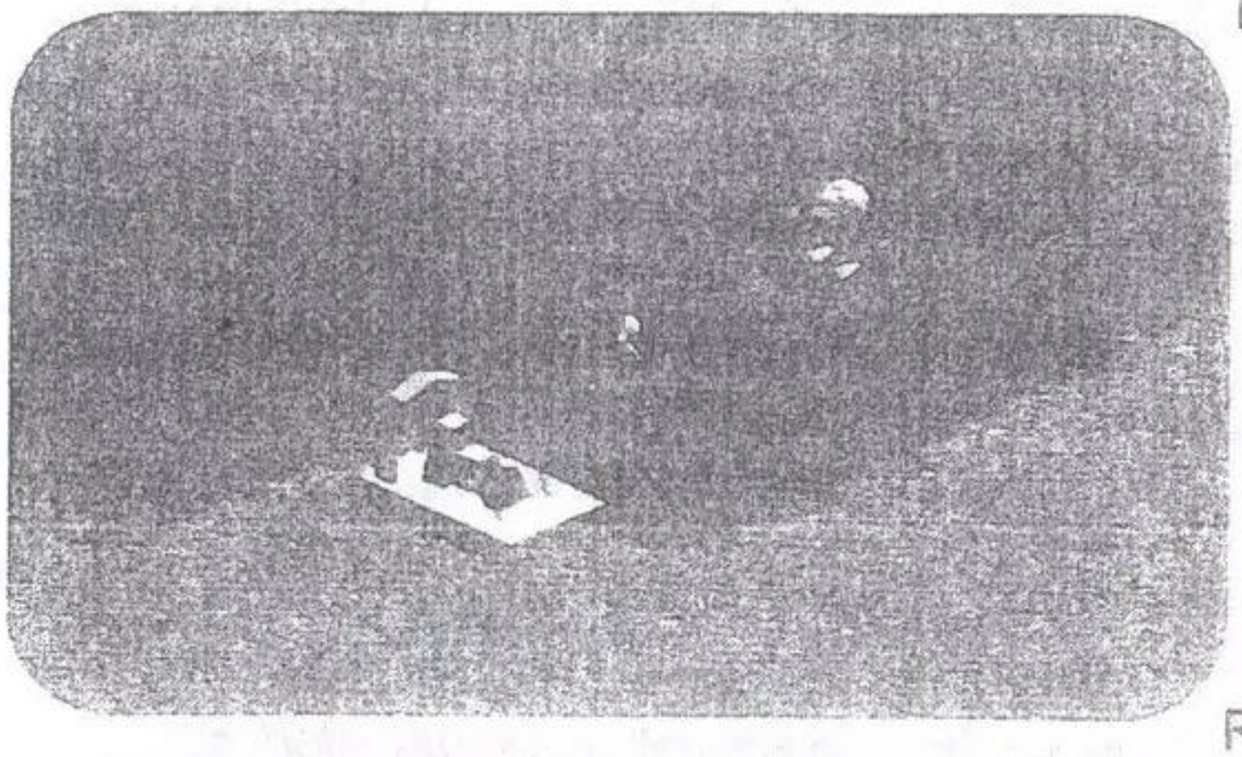
Game-Show kadar amatör başka bir dergi dünya var mıdır? Onu bilmem ama bu derginin sorumlu yazıişleri müdürü ben Timur Çataklı'dan daha zayıf bir sorumlu yazıişleri müdürü (Hemde sorumlu..Olaya bak yaaa!!) herhalde yoktur. Sen git çocuğun birine Relentless gibi baba bir oyunu ver, sonrada son gün telefon aç arkadaşa "Abi, yazı bitti mi, ne oldu?" diye sor. Tabii ki cevap belli. Ya virüs girer, ya bilgisayar virüse girer, ya da virüs bilgisayarı kovalar yakalayamaz. Biz de ne yapalım. Devamı öbür aya dedik ve Relentless'ı yarıda kestik.(Buna da şükür çeyrekte de kesebilirdik.) Olaylar bununla da bitse iyi, birde patrondan "Ne olum bu yazı, bırakın ben yazayım bari, zaten sizden adam olsaydı"..gibi azarlar yedik. Eeee, patron söz sende göster bakalım marifetini.
SÖZ MEG'TE VE PERDEEEE.....

Biz aslında Murat'la (MACBETH) efendi gibi RELENTLESS oynuyorduk.Timur ile Mert derginin 5. sayısının dağıtımından perişan bir şekilde geri geldiler.Laf lafı açtı.Konu 5.sayıda açıklaması çıkan bu oyuna geldi.Ben (dilim tutulsaydı da söylemeseydim) oyunun açıklamasının çok kötü olduğundan bahsettim. Onlarda, bizim bu oyunu oynadığımızı öğrendikleri için, (maalesef) o zaman sen yaz dediler. Ben bu oyunun bu kadar uzun olduğundan ve oyun yazmanın o kadar da kolay birşey olmadığından habersiz biraz da zorla (SEVE SEVE) yazıyı yazmaya başladım.Biz Murat'la bu konuşma geçtikten 1 hafta sonra oyunu bitirdik.(Daha doğrusu ben bitirdim.Çünkü bitirdiğimde saat sabahın 5'i olduğu için o o sırada uyuyordu.Ama rüyasında mı gördü nedir tam Funfrock'u öldürdüm, uyandı ve son ekranları gördü.İçgüdüsel bir şey herhalde)Ve oyunu yazmak için 10 günümüz kaldı.Aslında yeterli bir süreydi. Ama biz Türk'lerin bir şeyi yapmaya başlamak için yumurtanın dışarı çıkmasını beklemesi geleneği kalıtsal olarak bende de olduğu için son 2 gün yazıyı yazmaya başladım. İşte son iki günde ortaya çıkan Relentless yazısı.Sürç-i Lisan edersek affola...

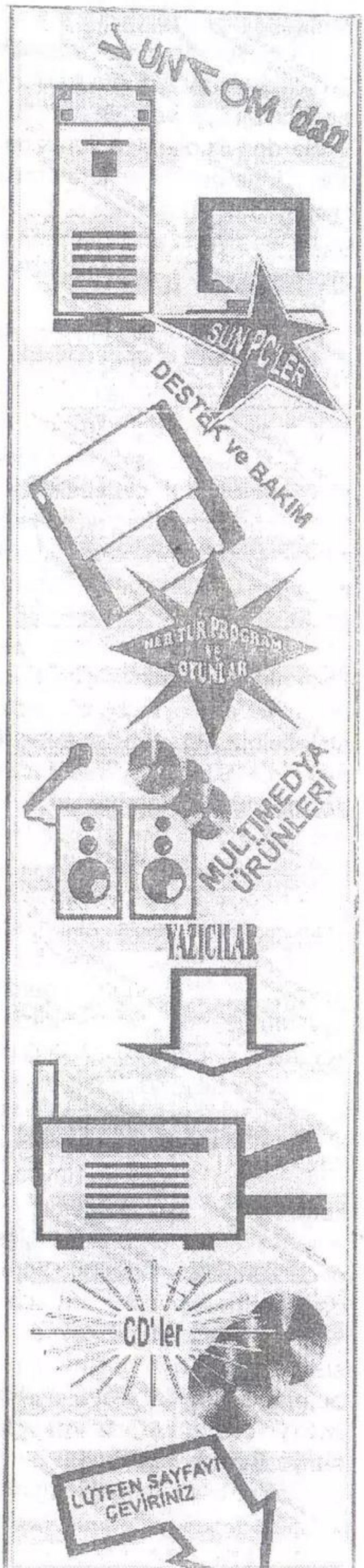
Ben, oyun içinde herkesin bildiği ve bilmese bile kolayca anlayabileceği opsiyonları açıklamayacağım.Çünkü, efendim, QUIT DOS komutunu vererek dos'a çıkabilirsiniz demek bana saçma geliyor. Bana göre opsiyonlarda dikkate değer iki tane seçenek var.Bunlardan biri POLYGON DETAIL; makinanızın configürasyonu yeterli değilse oyunu rahatsız etmeyecek bir hızda oynamanızı sağlamak için oyunda bulunan spriteların polygon detayını düşürmenizi sağlıyor.İkincisi ve en önemlisi SAVED GAMES MANAGMENT kısmı.Aslında bu kısmı oyun sırasında ayrı bir strateji oyunu olarak oynayabilirsiniz.Oyunda başarılı olmanız için bu save bölümü çok önemli.Ben kısaca açıklamaya çalışayım. Relentless oyunu, ilk olarak size bir isim girmenizi istiyor ve bu isimle size 3 hak vererek oyuna başlıyorsunuz.Bilmeceleri çözdükçe, programcılar tarafından daha önce tesbit edilmiş yerlerde oyun kendini bu isim üzerine otomatik olarak save ediyor.Siz zor bir yere geldiğinizi hissedince o anda oynuyor

bilirsiniz.

Evet yeni ada, yeni materyaller, yeni arkadaşlıklar, yeni düşmanlar...Burada gemiden indikten sonra sağdan ilerleyin ve siperinde bulunan askeri öldürün.Arkasındaki Clone'u da öldürüp ilerleyin ve yeni ekrana geçin. Burası Dr.FunFrock'un karargahlarından birisi var. Sağdaki yoldan ilerlediğinizde



karşınıza çıkan Funfrock tarafından hapsedilmiş bir zavallıya biraz ilgi gösterirseniz size Proxima Island'daki kardeşinde Red Key olduğunu ve ona şifre olarak AMOS dersek size onu verebileceğini söylüyor. Artık bu belalı yerde daha fazla kalmadan ekran boyu volta atan askerlerin yanından sol yukarı doğru koşup yandaki ekrana geçin.Bu ekranda bulunan halktan iki kişi sizi görünce kaçışıyorlar.Onların güvenini kazanmanın yolu ise bir Clone'la savaşmak.Sağdan ilerleyince merdivenlerde bir Clone'la karşılaşacaksınız.Eğer bunu öldürmeyi başarırsanız halktan insanlar sizinle konuşmaya başlıyacaktır.Sizden kaçanların yanına tekrar gelin.Bu sefer size ilgi göstererek Astronomer'la görüşmenizi sağlıyorlar.Tek yapmanız gereken adamı takip etmek.Sizi bir çilingire götürüyor. Onu da takip ederseniz bir evde buluyorsunuz kendinizi.Lavaboyu kurcalarsanız bir gizli kapı açılacaktır.Buradaki çekmeceleri karıştırmanız da menfaatiniz icabıdır. Gizli geçitten geçince bir dükkana çıkıyorsunuz. Buradaki satıcı sizin gizli geçitten geldiğinizi görünce dışarı çıkıp size bir anahtar hediye ediyor. Bu anahtarla yukarı çıkınca karşınızda bir Clone göreceksiniz. Ona görünmeden sola doğru ilerleyince karşınızda bir kadın göreceksiniz. Eğer onunla konuşursanız size bir iyilik yapacağından bahsediyor ve merdivenin önündeki Clone'u biraz cilve yapıp kandırıyor. Clone aşağı inince merdivenden yukarı çıkıp ekranın sağına ilerleyin.Çatıdaki mazgaldan aşağı inince Astronomer'la karşılaşıyorsunuz.Astronomer'a karınızın nerede olduğunu sorduğunuzda o size bir efsaneden bahsetmeye başlıyor ve Dr.Funfrock bu efsaneden korktuğuna göre bir zayıf noktasının olabileceğini söylüyor.Ayrıca bu adadan çıkmak için Port-Bologne'deki bir balıkçının bize yardım edebileceğini söylüyor. Karımızın nerede olduğunu öğreneceğimize bir de bu efsane çıktı karşımıza. Neyse biz etrafta dolaşmaya devam edelim ve kütüphaneye gitmek üzere gizli geçitten geçip kapıdan dışarı çıkalım. Bu arada yolunuzun üzerindeki varilleri incelerseniz yararlı nesneler çıkacağını göreceksiniz. Kapıdan çıkınca DESCREET modeda iken Clone'un arkasından ekranın soluna doğru ilerleyin.Buradaki kadının yanından atlayarak



Clone'ların koruduğu bölgeden dışarı çıkın.Burada bulunan dükkana girip biraz benzin ve bir adet Penguen alıp dışarı çıkın. Sol taraftaki merdivenlerden inip ekrana ilk geldiğiniz yere geri dönün.Buradaki kapıdan içeri girerseniz meraklı bir teyzeden şehirdeki son dedikodu haberlerini alıyorsunuz.Ama arada PEG STREET'de oturan birisinden bahsediyor. Bu kadar bilgiyi belki lazım olur diye aldıktan sonra dışarı çıkın.Şimdi kütüphaneye gideceğiz.

ATHLETIC mode'a geçip ekranın sağına doğru koşun.Karşınıza çıkan yeni ekranda hiç oyalanmadan sağdan çıkın.Burada karşınıza çıkan nöbetçilerin yanından temponuzu hiç kaybetmeden koşun.Eğer sağa sola hiç çarpmazsanız attıkları mermiler sizi vuramayacaktır.Askerleri geçtiktan sonra soldan ilerleyip kütüphaneye girin.Burada karşılaşağınız kitapsever insanlarla konuşun.Size ileride işinize yarayacak ipuçları verecekler.Ancak birisi şehirdeki içme sularını hiç beğenmediğini eğer suları düzeltirsiniz size bir iyilik yapacağını söylüyor.Eyvallah deyip dışarı çıkın.Geldiğimiz yerlerden koşarak geri dönüp dedikoducu teyzenin evinin önüne gelin.Soldan öbür ekrana geçin. Yukarı doğru geldiğinizde bir askerin su dökmek amacıyla motorunu terk ettiğini göreceksiniz. Arkadan motora doğru koşun ve Water Tower'a gidin. Buradaki mazgalı kullanarak aşağıya inin. Aşağıda bol miktarda kalp,para ve yonca var. Bunları alıp suyun yanına kadar ilerleyin. Citadel Island'da aldığınız kırmızı şurup'u RETURN tuşuna basarak kullanın.Suyun kırmızılaştığını göreceksiniz. Şimdi geldiğiniz yolla kütüphanede suların iyi olmasını isteyen herife geri dönün.Burada söylemem gereken tek nokta motosikletini aldığınız askerin yanınan geçerken dikkatli olmanız.

Kütüphanedeki herif suyun tadına bakıyor ve bu işi başaranın kim olduğunu soruyor.Bizim yaptığımızı öğrenince de kütüphandeki gizli bölmenin kapısını açıyor.Buradaki kitabı okuduğunda WHITE LEAF DESERT'e gitmeniz gerektiğini öğreniyorsunuz. Buradaki tapınaktan efsane hakkında önemli bilgiler alabileceğimizden bahsediliyor. Karımızı ararken boğazımıza kadar bu efsane işine bulaştığımızı düşünerek White Leaf Desert'e gitmeye karar veriyoruz.Astronomer'dan aldığımız bilgiye göre Port-Bologne'ye gitmek için yola çıkıyoruz. Bizi vurmaya yeminli askerlerin yanından koşarak geçip diğer ekrana geçtiğimizde bir askeri kamp'a geliyoruz. Burada yerdeki kum torbaların üzerinden atlayarak kampın içine girin. Ekranın sağ üst köşesinde bir araç göreceksiniz. Buna bindiğinizde geldiğiniz limandaki balıkçı sizi hangi maceraların beklediğini bilemediğiniz çöle götürebileceğini söylüyor.

Çöle geldiğinizde save dosyasınızdan bir kopya almanızı tavsiye ederim.Çünkü bundan sonraki bölümlerde zekanızdan çok el becerinizi kullanacaksınız. Karşınızdan gördüğünüz adacıkların üstünde atlayarak karaya çıkın ve koşarak ekranın sağına doğru koşup kendinize güvenli bir yer bulmalısınız. Bir kapının önünde nöbet tutan askeri haklayıp anahtarı alıp içeri girin. Ekranın sağına doğru geldiğinizde kendinizi ıssız,kurak,sıcak bir çölün ortasında bulacaksınız. Ortasında da (orada ne işi varsa) bir ozan göreceksiniz.Konuştuğunuzda tapınaktaki kitabı getirdiğinizde size efsane hakkında bilgi verebileceğini söylüyor.Sizde ulan buraya kadar geldik içeri gidip de kitabı getirelim bari deyip kuyudan içeri atlıyorsunuz.Aşağı düşer düşmezde save dosyanızdan bir kopya alıyorsunuz.Bu tapınakta benim anlattığım şekilde bilmeceleri çözeceksiniz ama yazıda sözü geçmeyecek olan karşınızda gördüğünüz bütün eşyaları inceleyin. Buradan bol parayla çıkmalısınız.

Yatağında ölüm sessizliği içinde uyuyan iskeletin o kadar da ölü olmadığını anlamanız çok sürmeyecek.Onun içinde, bulunduğunuz platformun sonuna gelerek zıplayarak karşıya geçmeniz gerekiyor. Hem de hiç vakit kaybetmeden. Karşınıza çıkan çivilerinde üstünden atlayarak içeri girin.Burada dört köşesi çevrili bir taş göreceksiniz. Üstüne bastığınızda yandaki kapı açılacak ama üstünden çekildiğinizde de kapanacaktır. Bu taşın üstüne koyabileceğiniz birşey bulmak için sağdaki merdivenden aşağıya iniyorsuuz. Solda yatan cesetleri rahatsız etmeden merdivenden yukarı çıkıp soldaki yoldan ilerleyin. Kendinizi yerden sürekli bir şeyler fışkırtan bir yaratığın önünde bulacaksınız. Belli bir periyot ile fışkıran bu cisimler arasından karşıdaki merdivene doğru koşup sonra aniden geri dönüp saklanmalısınız. Çünkü merdivenlerin üzerinden bir kütüğün yuvarlandığını göreceksiniz. Merdivenin önündeki ve çıktıktan sonraki kolları aşağı indirin.Tekrar aşağı inip ekranın sağında açılan kapıdan içeri girin, atılan magic ball'ların arasın-

heykel bulacaksınız. Şimdi bu heykeli sürükleyerek tapınağın girişindeki taşın üzerine götürmelisiniz. Ekranın aşağısına doğru ilerleyip heykeli aşağı düşürün. geldiğiniz yoldan geri dönün. Karşınızda bir platform ve onun üzerinde gezebileceği yollar göreceksiniz. Heykeli platformun üzerine koyup biraz aşağıdaki kolu yukarı kaldırın.Platform heykeli karşı tarafa geçirecek. Bulunduğunuz yerden karşıya ancak zıplayarak geçebilirsiniz. Karşıdaki kolu da indirdiğinizde platform aşağı inecek ve ve heykele ulaşabileceksiniz. Heykeli alıp tekrar öbür platformun üzerine götürün. Merdivenlerden aşağı inip aşağıdaki kolu kaldırmalısınız. Ama aşağıda sizi bir sürpriz bekliyor. Yanınızdan geçtiğiniz uslu uslu yatan iskeletler ruhlarına kavuşup canlanacaklar ve size saldıracaklar. Siz onları haklayıp aşağıdaki kola basınca platform heykeli karşı tarafa geçirecektir. Artık heykeli taşın üzerine koyup kapıyı açabilirsiniz. Yanlız tam o sırada ortalık biraz şenleniyor. Sakın panik yapmayın.Açılan kapıdan dışarı çıkınca sizi yeni belaların beklediği yeni bir odaya geliyorsunuz.

Bu odayı geçmek çok zor olduğu için oyunu oynamayı bir hafta bırakmıştık. Ona göre biraz dikkatli oynayın. Hatta bir save alın burada. Şimdi aşağıya doğru koşacaksınız ama siz bir kaç adım atınca arkanızdan bir kütük yuvarlanıyor. Kütük size yaklaşmadan yolun yanındaki boşluğa atlamalısınız. Kütük gelip geçince karşıya atlayıp yolunuza devam edin ve ilk gördüğünüz kolu aşağı çekin. Çünkü arkanızdan bir kütük daha gelecek ve buna karşı önlem almalısınız. Şimdi karşınıza labirent benzeri bir yer çıkacak. Bu labirentte deliklerin yanından sadece bir şekilde geçmelisiniz. Yolun Twinsen'e göre sağında

başlayıp, karşınıza çıkan delikderin etrafından dolaşacaksınız. Sonunda da kendinizi bir kapının önünde bulacaksınız. Hemen kapıdan geçip öbur ekrana geçin. Eğer yanlış adım atarsanız yandaki şirin heykeller size şirin toplar atıp sizin aşağı düşmenizi sağlıyorlar. Bu arada lafı gelmişken söyleyelim. Gerek kütükten kurtulamadığınızdan gerekse de burada düştüğünüzden dolayı kendinizi aşağıda bulursanız işiniz çok zor.Birkaç ekran garip yaratıklarla savaşıp tekrar kütüğün arkanızdan yuvarlandığı yere geri geliyorsunuz ama burayı anlatmayacağım.Siz en iyisi save ettiğiniz dosyayı geri yükleyip tekrar işe baştan başlayın.

Evet hala tapınak mavrası bitmedi. Yandaki kolu fazla dikkate almadan ilerleyin. Önünüzdeki kapıdan biraz dikkatli bir şekilde geçtikten sonra karşınıza çıkan kapıdan da geçin.Şimdi kendinizi aralarda yükseltilerin bulunduğu bir alana gelmiş olacaksınız. Burada karşınıza çıkan ilk yükseltinin en sonuna gidin. Yukarıdaki kola ateş ettiğinizde platform yanınıza gelecek. Bir daha ateş ederseniz platform yerine geri gidecektir. Sizde platform hareket ederken yükseltinin üzerinde koşup platforma doğru zıplayacaksınız.Şimdi karşı yükseltiye zıplayacaksınız. Şimdi de buradaki platformun üzerine çıkıp karşıdaki kola ateş edin. Şimdi kendinizi karşıdaki yükseltide bulacaksınız. Son olarak karşıya zıplayıp merdivenlerden aşağı atlayın ve yoldan ilerleyip öbür ekrana geçin.

Şimdi ilk olarak ekranın yukarısına ve sağına doğru ilerleyip buradaki kolu aşağı indirin. Geldiğiniz yerden geri gelip aşağı atlayın. Burada solunuzda bulunan yere sakın girmeyin ve üç tane kolun bulunduğu yere gelin. Kütüphaneki topkafanın söylediği sözü hatırlayarak sağdaki kolu bir kere ortadaki kolu bir kere çekin.İlerdeki platform merdiven şeklini alınca yukarıya çıkıp yukarıdaki heykeli aşağıya inidirin ve taşın üzerine getirin.Yeni bir kapı açılacak ve sizde emeğinizin ürünü olarak kapıdan gururla geçeceksiniz.

Buradaki kapıdan geçince nihayet kitabın bulunduğu yere geleceksiniz. Kitabın etrafında sürekli nöbet tutan iki iskeleti hakladıktan sonra kitabı alıp efsane hakkında bayağı bilgi sahibi oluyorsunuz. Ve artık ikinci level büyü atabiliyorsunuz.Bir iskelette gelip size secde etmeye başlıyor. Bu zavallıyı ruh halinize göre ya öldürün ya da çoluğuna çocuğuna bağışlayın.Önünüzdeki yoldan çıkıp artık oyunun en zor bölümünü geride bırakıyorsunuz.

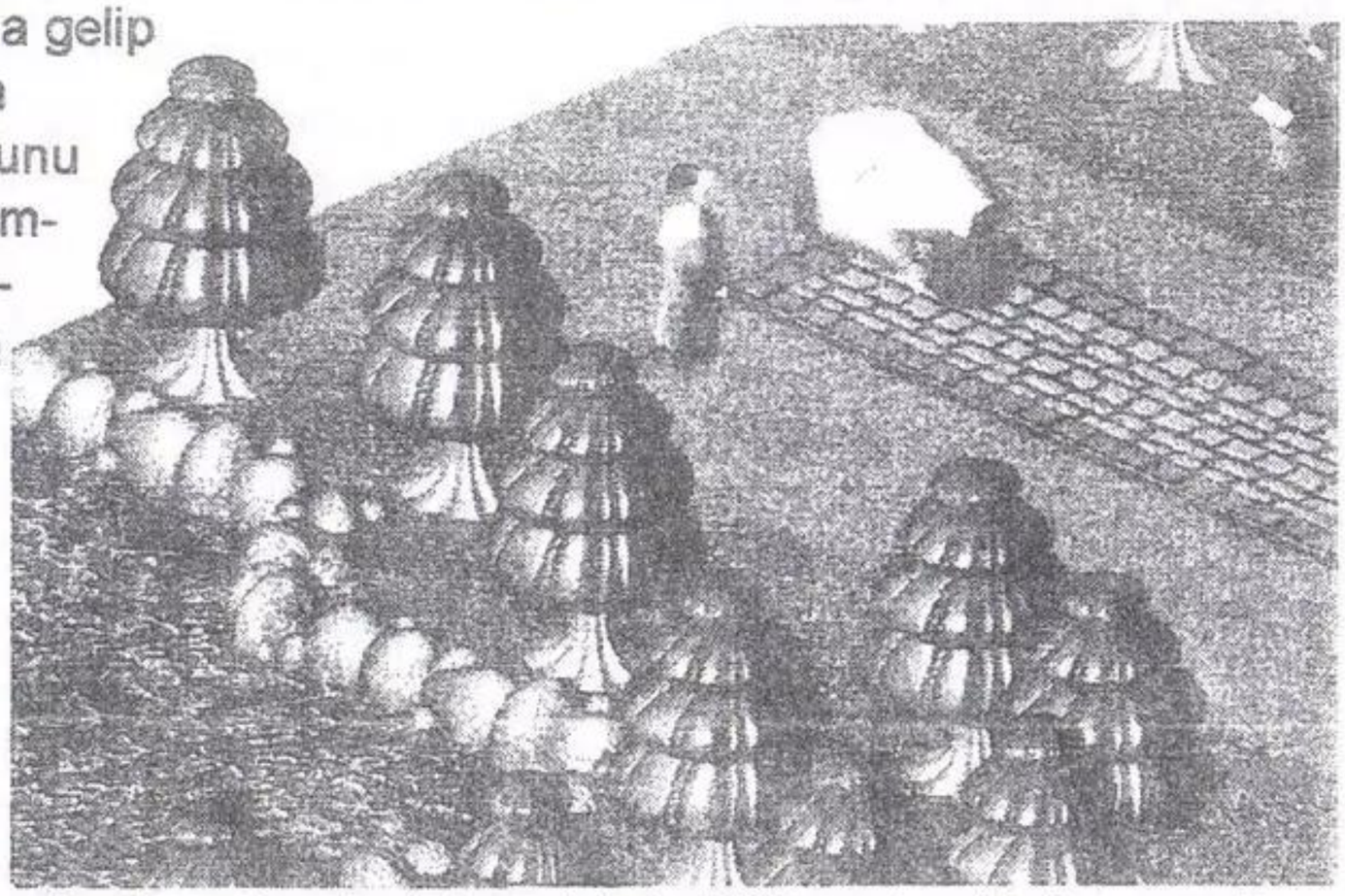
Tekrar çöldeki ozanın yanına gelip, kitabı verdiğimizde, bu kitabın bizde kalmasını hakkettiğimizi ve bizim akrabalarımızın birinin hazinesinden bahsediyor. Artık hayvanlarla konuşabiliyor ve duvarlarda bulunan garip yazıları okuyabileceğimizi de belirtiyor. Şimdi geldiğimiz balıkçının yanına gidip (biraz zor olacak ama) balıkçıya Principal Island'a gitmek istediğinizi söyleyin.

Balıkçı amca biz iskelede indirdiğinde göreceğiniz topkafayla konuşursanız satılık bir gemisinin olduğunu söylüyor. Temple'dan 200 altınla çıkmış olduğunuzu varsayarak bu gemiyi alıyoruz.Eğer 200 altınınız yoksa etraftaki askerleri öldürüp altın bulabilirsiniz. Şirin gemimize binip Citadel Island'a gidelim.

Tam evimizin önündeki iskelede inmiş olmanız lazım.Burada ekranın sağına doğru bakarsanız gizli bir yol olduğunuz göreceksiniz.Bu yoldan hoplaya zıplaya geçerek evimizin arkasındaki bir mağaraya geleceksiniz. Bu mağaradaki yazıyı okursanız, atalarımızdan birinin korsan olduğunu, bu kapının arkasındaki odada çok değerli eşyalar olduğunu ve bu odanın anahtarınında hazinesinde gizli olduğunu öğreniyoruz.

Şimdi hazinenin nerede olduğunu araştırmak üzere gemimize binip Principal İsland'a gidelim.Burada karşınıza çıkanlarla konuşursanız, bu hazineyi bilse bilse bardaki gemicilerin bilebileceğini söylüyorlar. Bara gidip patronla görüştüğünüzde komşu dükkandaki satıcıdaki bir kitapdan bahsediyor.Bu kitabı almak için dükkana gittiğinizde, satıcının kitabı az önce sattığını, satan kişininde kütüphanede olduğunuz öğreniyoruz.Zaten bu kadar kolay olacağını ummuyorduk. Neyse, kütüphane yollarında dikkatli olup, bizi gördüklerinde SIRP askerlerinden farkı kalmayan FunFrock'un kahraman neferlerinin arasından sağ salim kütüphaneye varalım. Burada projeksiyon odasının önünde kitap okuyan filden istediklerimizi öğreniyoruz. Burada normalde filin söylediklerini not almanız lazım ama siz şu anda oyunun tam çözümünü okuduğunuz için böyle sıradan şeyler sizi pek ilgilendirmiyor. Şimdi hazineyi bulmak üzere alnımızn teri ile kazandığımız altınlarla aldığımız gemimize binip Proxima Island'a gelelim.

İskeledeki merdivenleri çıktıktan sonra hemen sağdaki iskele babasına arkanızı dönüp DISCREET moda geçin. Şimdi 6 adım ileri doğru gidip sağa dönün.6 adım atıp aşağıya inince sola dönüp 3 adım atın.Karşınızda bir çöp tenekesi bulacaksınız. Tekrar sağa dönüp 8 adım ileri doğru gidin. Bu sıradan bir topkafa daha gelip demek sende de harita var deyip, bizim ihtiyacımız olan şeylerin müzede olduğunu söylüyor.Sonra da arkadaşına götürmemizi rica ederek bir kahve makinası veriyor. Geri dönüp sağdaki merdivenlerden çıkıp ikinci evdeki fille konuşup, size verilen kahve makinasını iade edin. Size teleporter key ve oyunda bulunan yoncaların nerede olduğunu yazan bir pusula veriyor. Dışarı çıkın ve ihtiyacınız varsa önünüzdeki dükkadan benzin alın. merdivenlerden aşağı inip iskelenin yanındaki ekrana geçin.



Burada Principal Island'da hapsedilmiş arkadaşın kardeşinin evininin kilitlenmiş olduğunuz göreceksiniz. Ona şimdilik birşey yapamıyoruz. Biraz ileride çılgın dahinin evini göreceksiniz. İçeri girip konuştuğunuzda size yeni projesinden bahsediyor. Denemeniz için size bir adet prototipini ve deneme ücreti olarak da 10 altın veriyor.Herhalde birgün işimize yarar deyip alın ve dışarı çıkıp müzenin yanına gidin. Yandaki biletçiden müze bileti alıp müzenin kapısının önüne gelin ve bir adet save kopyası çıkarın. Müzenin içine girdiğinizde girişteki memur bizi tanıyor ve hemen alarm veriyor. Burada yapmanız gereken sürekli koşup sola gitmeniz. karşınıza bir kapı çıkacak, hemen kapıdan geçip ilerideki mazgalın üstünde ACTION komutu vererek aşağıya inin. İtiraf edeyim, buranın çözümünün bu olduğunu ben de zannetmiyorum ama Murat bu yöntemle tek başına burayı çözdü. (Benden gizli gizli oynayıp bana ihanet ederek) Neyse şimdi indiğiniz yer şehrin kanalizasyon sistemi. Burada karşınıza çıkan kırık köprüden atlayın ve merdivenlerden yukarı çıkın. Kendinizi küçük bir karakolda bulacaksınız. Burada bir fil bir alarm düğmesinin montajı ile uğraşıyor. Bu düğme müze ile ilgili. Düğme bastığınızda müze alarma geçiyor ve birkaç robotun dışında herkes müzeyi terkediyor. Tabii ki düğmeye basacağız. Verilen alarma kızan bir nöbetçi üzerinize döğru geliyor. Onu haklayıp tekrar kanalizasyona geri dönüp müzeye girin. Şimdi deli dahi'den aldığınız Proto-pack'i Return tuşu ile kullanıp müzeyi gezin. Aman dikkat edin, yere basarsanız kendinizi hapishanede bulursunuz.Neyse ilk önce korsan bayrağını, robotlara fazla görünmeden yukarıdaki hazineden de anahtarı alın.Geldiğiniz yerden (kanalizasyon) dışarı çıkıp geminizin yanına gelin. Bayrağı geminize takın ve Citadel Island'a doğru yelkenlerinizi açın.

Geçen sefer ki yöntemle mağaraya girin ve içerideki kapıyı açıp, değerli eşyalara kavuşun. Üçüncü level büyü atmanızı sağlayan madalyonu ve borazanı alın.Duvardaki yazıyı okuduğunuzda Runic Stone'lardan bahsedildiğini göreceksiniz.Bunlardan gezegen de üç tane varmış ve bunlarla konuştuğumuzda yeni şeyler öğrenecekmişiz.Bu arada yan duvardaki S harfli taşın önünde borazanı çalarsak taş parçalanıyor ve içinden bizi memnun edecek şeyler çıkıyor.Eğer dikkat ettiyseniz bunlardan birkaç tane görmüş olmanız gerekiyor. Neyse alacaklarımızı alıp dışarı çıkalım ve Proxima Island'a geri dönelim.

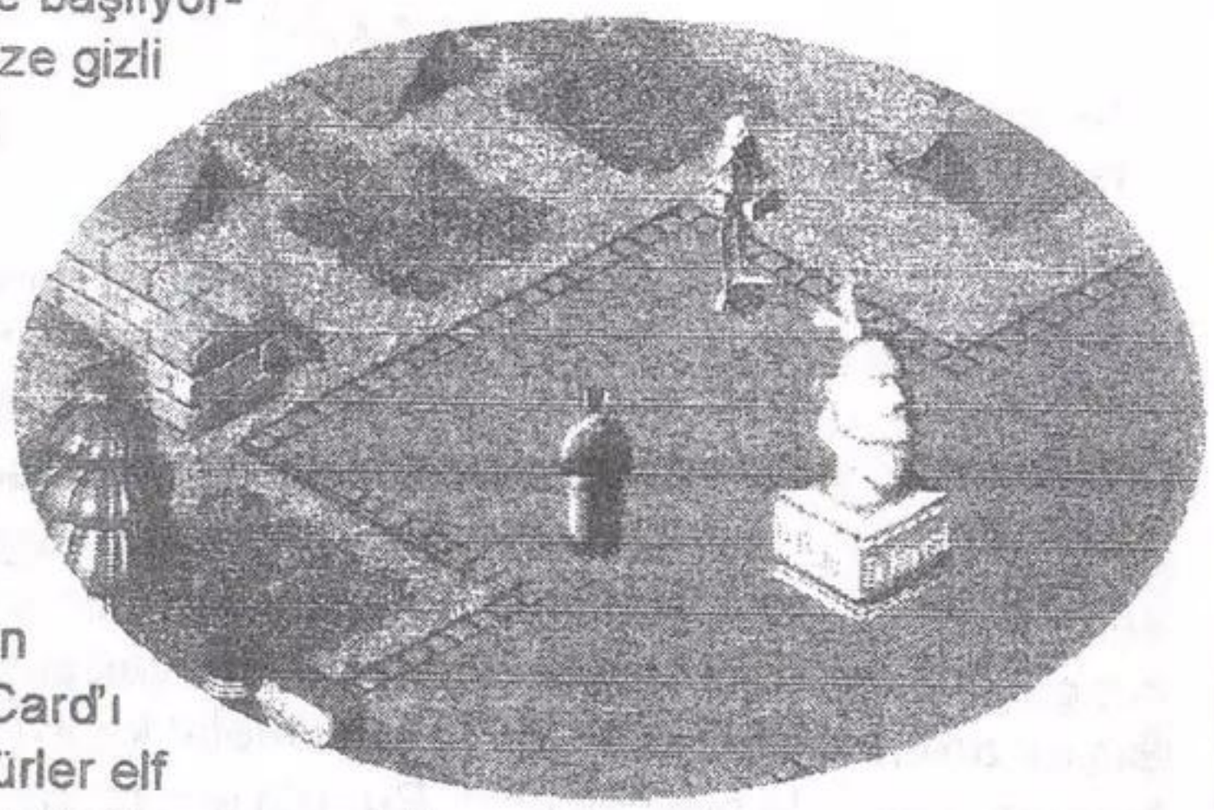
Adada geçen sefer yapmadığımız iki şeyi halledeceğiz. Hemen soldaki ekrandaki kilitli eve gidelim. Kapının önüne gelince teleporter'dan bir Clone gelecek. Onu AGGRESSIVE mode iken dövüp anahtarını alın.İçeri girip mahkumun kardeşi ile konuşup AMOS deyin. Size bir Red Key verecek.Dışarı çıkıp müzenin bulunduğu yere gelin.Karşınıza çıkan askeri pek dikkate almadan ilk önce soldaki araca binip adanın ucuna gidin. Taşın önünde borazanı çalıp açlan delikten içeri atlayın.Runic Stone'dan Öbür taşın şifresini öğreniyoruz. Araca binip geri dönelim. Ekranın öbür tarafındaki motorsiklete binip öbür Runic Stone'un yanına gidin. Şifreyi

söylediğinizde size bir flüt verecek. Bu flütle donuk suları eritebiliyor ve çölde çiçeklerin çıkmasını sağlayabiliyoruz. Eğer isterseniz öbür Runic Stone'a gidip kalıp ve büyü alabilirsiniz.

Şimdi üzülerek söylüyorum White Leaf Desert'a geri döneceksiniz.Çöle girdiğinizde hemen solunuzdaki.taşın önünde borazanı çalın ve açılan delikten içeri atlayın. karşınıza çıkan labirentteki elf'i yakalayıp konuşun.Size bir Blue card verecek.Tekrar gemininize dönün ve Rebellion Island'a geri dönün. İndiğiniz iskeleden ekranın soluna doğru devam edin.Bir araba göreceksiniz.Arabanın yanındaki sipere inip sahibi ile konuşun. Ondan kullanmak için izin alıp yandaki sandıkların üzerinden zıplayarak yukarı çıkın.Arabaya binin ve esas karargaha gidip şefleri ile konuşun.Şefleri size komutanlarının kaçırıldığını ve Hamalayi Dağlarında hapsedildiğini söylüyor. Yanınıza birkaç kahraman asker vererek komutanlarını kurtarmaya yolluyor. Arabaya binip tekrar adaya geri dönün ve iskeleye gidip askeri gemiye binin.Biraz sonra kendinizi çok kanlı bir savaşın ortasında bulacaksınız.

Sizinle beraber gelen adamların savaştığı askerlere ateş ederek öldürün.Bütün ekranı temizledikten sonra ekranın yukarısındaki evlerin çatısına çıkın ve en sağdaki evin üzerinde bulunan vericiyi yok edin.Aşağı inip adamınızla beraber diğer ekrana geçin.Tankın bulunduğu ekrana gelene kadar karşınıza çıkan askerleri öldürün.Tankın yanına geldiğinizde yanınızdaki kahraman asker etraftaki düşmanları birkaç el bombası atarak temizliyor ve sizi tanka davet ediyor. Artık işiniz kolay.Tanka binip karargahın önüne kadar geliyorsunuz.Yanınızdaki kahraman bir askerle oyalanırken siz de merdivenlerdeki iki Red Clone'u öldürün. Aldığınız anahtarla kapıyı açıp içeri girin. Karşınıza çıkan iki askeri öldürüp anahtarlarını alın. Merdivenlerden yukarı çıkıp soldaki kapıyı açın.Kendinizi bir tel kapının önünde bulacaksınız. Kapıyı açıp geri çekilip Clone'u öldürün ve anahtarını alın. Sağdan ilerlediğinizde hapisteki komutunanı görüyorsunuz. Ulan bu topkafa için mi bu kadar uğraştık diye düşünüyorsunuz ama bunu adamın yüzüne söylemiyorsunuz.Nede olsa koskoca komutan. Adamı kurtarıp koridordan devam ediyorsunuz.Karşınızdaki son Clone'u da öldürüp yolun sonundaki geçitten dışarı çıkın.

Şimdi karşınızda Hamalayi dağları turistik kayak merkezinde bulacaksınız. Buradaki kayağı alıp bayrakların arasından kayıp değişik mavralar deneyebilirsiniz. Ama ne işe yarıyor biz anlamadık. Gerçekten burada bir bilmece çözmüş iseniz bize yazın.Bakalım ne yapmayı atlamışız.Ekranın altında sağdaki bir yoldan bir köye geliyorsunuz.Bu köy sakinleri kendilerine Funfrock tarafından musallat edilen çekirgelerin evrim geçirmiş halleri ile başları belada. Köyün muhtarı ile konuştuğunuzda kendilerini bu beladan kurtardığınıza takdirde size gizli geçidi açabileceğini söylüyor. Sizde çekirgeleri öldürmeye başlıyorsunuz.Biraz sonra köyün delikalılarından biri size gizli bir geçit açıyor. Bu geçitten içeri düşüp Mutant Factory'inin önüne gelin.



Kapının önündeki Clone' öldürüp anahtarını alın ve içeri girün. Karşınızdaki yardımsever fil ile konuşursanız sizin için transporter'ı çalıştırabileceğini söylüyor. Sizde bu arada aşağıdaki nöbetçiyi öldürüp aldığınız anahtarla, duvarın dibinden sessiz sessiz ilerleyip hapisdeki elf'i kurtarın. Size Clear Water'ın yerini söylüyor. Çöldeki elf'den aldığımız Blue Card'ı gösterdiğimizde de bize yonca veriyor. Teşekkürler elf abi deyip kapıdan girişte sağda bulunan transproterin yanına gidin.

Ve fabrikanın diğer kısmına geçin. Merdivendeki nöbetçiyi düğmeye basmadan saf dışı edin ve sağdan ilerleyin. Karşınıza bir Red Clone çıkacak. Onuda öldürün. Merdivenlerden aşağı inince bir bilim adamınının değişik yaratıklarla uğraştığını göreceksiniz. Eğer bilime bu yönde hizmet edecekse yaşamasına gerek yok deyip gözünün yaşına bakmayın.Soldaki yoldan ilerlediğinizde bir nöbetçi daha çıkacak. Bunuda düğmeye basmadan öldürmelisiniz. Yeri gelmişken söyleyeyim. Eğer zamanında yetişememiş iseniz nöbetçi düğmeye basınca hapishaneye düşüyorsunuz.

gelmelisiniz..Neyse, şimdi aşağıda bir odada dönüp duran 3 adet yumurta göreceksiniz. Odanın için ateş ederek bunları öldürün. Biraz sonra bir patlama duyacaksınız. Şimdi geldiğiniz yoldan masalarda garip yaratıkların bulunduğu odaya geri geleceksiniz. Sağdan ilerleyince bir oda göreceksiniz.Odadaki nöbetçiyi öldürüp bütün kolların pozisyonunun değiştirin. Kapıda çıkınca aşağıya atlayıp devam edeceğiz ama önce orada gizlenmiş olan yengeçi öldürmelisiniz. Bunun için aşağıya doğru random birkaç atış yapın. Yengeçi vurduğunuzu anlayınca ateşe devam edin ve öldürün. Aşağıya atlayıp sola ilerleyin ve öbür ekrana geçip arabaya binip köye geri dönün.Eğer benzininiz bitmişse buradaki bidondan ikmal yapabilirsiniz.

Köyün muhtarı size teşekkür edip gizli geçidi açacak.Sizde muhtarla helalleşip öbür ekrana geçin. Şimdi sola ilerleyin ve karşınızdaki askeri öldürün.Açılan kapıdan içeri girin.Merdivendeki zavallıyı da öldürün. Karşınıza açık bir alanda iki askerin nöbet tuttuğunu göreceksiniz. Eliniz değmişken onları da öldürüverin.Şimdi köprünün sonundaki kapıyı Blue Card ile açıp bu odadaki iki askeri de öldürün. Anahtarlarını alıp kapıyı açın ve aşağıdaki küçük koridora atlayın. Orada bir Clone'un nöbet tuttuğunu göreceksiniz. Onu koridorun en dibinden ateş ederek öldürün. ve ekranın sağına doğru ilerleyin. Gördüğünüz deniz aracına hemen binmeden sağdaki yoldan gidip Clear Water'a gelin. İşte burası bizim çok arayıpta bulamadığımız yer. Neyse buradaki gölün üzerinde flütü çalarsanız göl eski haline gelecektir.Elinize eczaneden almış olduğunuz boş şişeyi alıp bu kutsal suyla doldurun. Geri gelip deniz aracına binin. Artık gezegenin öbür tarafına gidebiliyoruz ve FunFrocka giderek yaklaşıyoruz.

İşte inanılmaz bir olay daha oldu ve o kadar çok konuşan bizim patronda bizi sattı. Derginin çıkmasına bir gün kala geldi ve arkadaşlar ben Singapur'a gidiyorum, oyunu buraya kadar yazdım artık gerisi size bakıyor dedi. "Haydaaa, abi biz ne yapalım şimdi yaa." dedik ama o çoktan gitmişti. Bizde Mert'le oturduk ve şimdi okuyacağınız şekilde oyunun devamını yazmaya başladık. Ulan, bu Relentless lanetli mi ?.

"Biz patron gibi mavra yapamayız. Tak tak söyleriz. Öyle hikaye anlatamayız. Neyse söyleriz. Di mi Mert?....." "Tabii abi, eiki ki ki!!!"

_ Abi Mert şu save dosyasını uzatsana!!!
_ Hangi save dosyası abi...
_ Ne demek hangi save dosyası, tabii ki şu lanetli relentlessın save dosyası...
_ Abi ben o disketi ellemem,
_ Niye olum?
_ Ya, abii, sen söyledin ya o disket lanetliymiş...
_ Olum sen manyak mısın ? Uzatsana şunu..Neredeyiz şimdi? Tippet island damıyız?
_ Evet,
_ İyi hadi başlayalım:

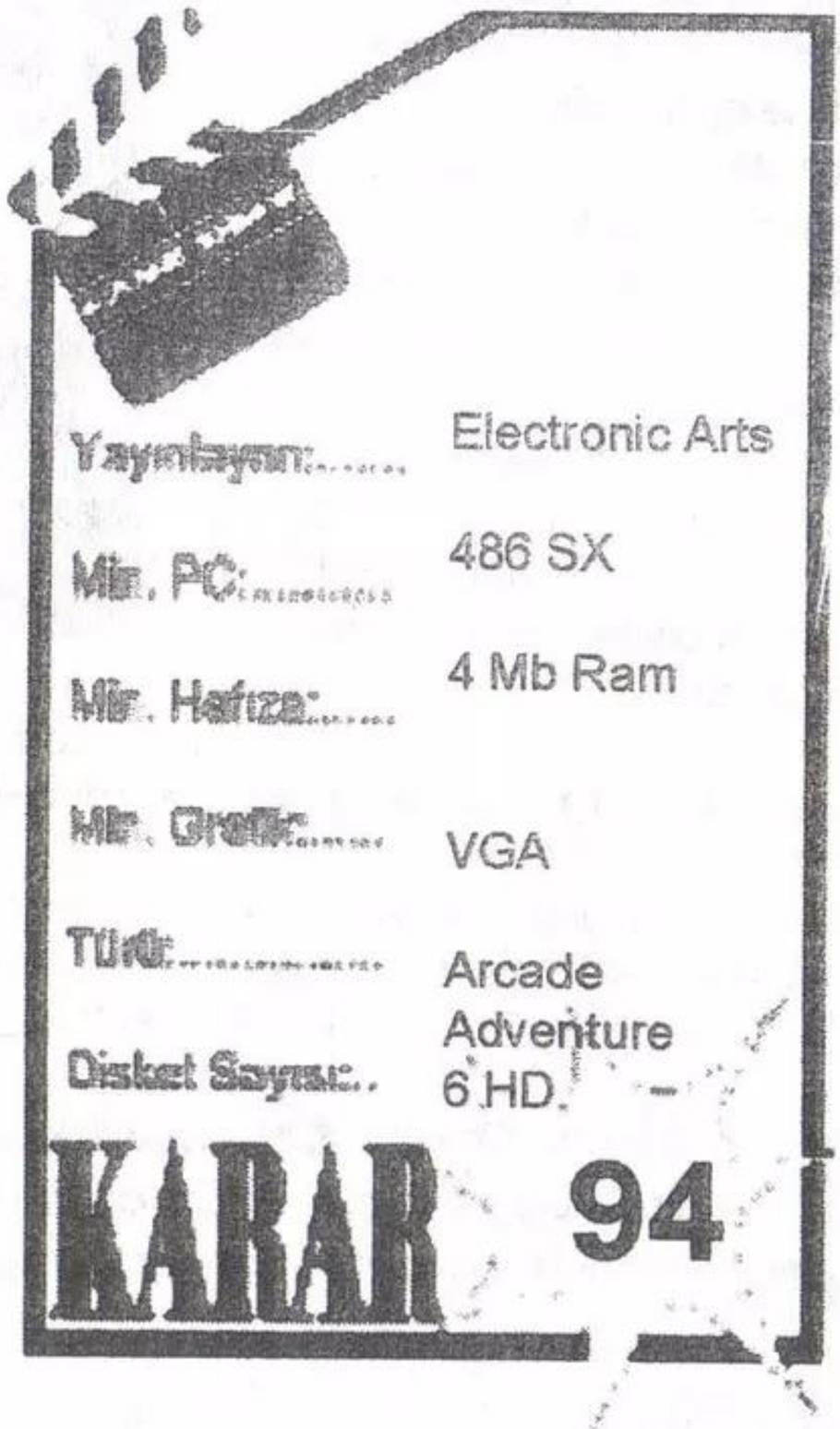
İlerleyin ve beyaz pantolunlu tavşanla konuşun ve teleport, clone merkezleri hakkında bilgi alın. Tavşanı kullanarak bir anahtar alın. Tavşanın kuzeyindeki metal kapıyı bulun ve açın. Bouncer'lardan kaçmak için Twinsun Bar'a girin. Sahnedeki tavşanla ve sonra barın arkasındaki Grobo ile konuşun. Gizli bir geçit bulmalısınız. Fakat bu geçidi kullanabilmeniz için bir gitara ihtiyacınız var. White Leaf çölüne geri gidin. Çöldeki yaşlı tavşanı bulun. Gitarı karşılığı flütü verin. Hoş bir müzik dinlemek için Tibet adasına geri dönün. Tibet adasında barmene gitarı verin. Gizli geçitten içeri girin. Basamakların en sonunda durun. Proto-Pack'inizi kullanarak yengeçin üzerinden atlayın. Basamaklara yaklaştığında emniyetli bir yere atlayın. Tünellere girin. Büyük delikten aşağı atlayın ve kilitli metal kapıyı açan anahtarı bulun. Daha sonra kendinizi bir tepenin üzerinde bulacaksınız. Burada sizi bir dinazor sinek üzerine alarak Fortress adasına götürecek.

Sıkı kavgaya hazır olun. Burada tavşanlarla konuştuğunuzda eğer teleport merkezini patlatırsanız sizi Fortress'a götürmeye yardım edeceklerini anlarsınız. Göründüğü kadar açık olmasa da Tibet adasına geri gitmek zorundayız. Grobo Clone (fil) ile konuşarak Fortress'la ilgili planları öğrenin. Buna karşılık elli altın verin. Öğreneceğiniz şey ise planların Principal adasında olduğudur. (Tıbet aadasındaki tünellerde zorluk çekeceğinize dinazor sineği kullanarak Hamalayi dağlarına gidin ve daha sonradan hovercraft ile Tibet adasına gidin)

Principal adasına geldiğinizde Funfrock hapishanesine girmek için elinizdeki iki güvenlik kartını kullanın. İçerde tavşanı kurtarın ve kaçış planını öğrenin. Sonra Funfrock ofisine girin. Endişelenmeyin. Işınlanırsınız böylece fili kurtarabilir ve kasatı açabilirsiniz. Fakat planlar kasada değil. Citadel adasındaki adam onları almıştır. (bacanızı bloke etmeye çalışan adam). Bu arada hapishanenin sağından büyünüzü yenilemek için gerekli olan S sembolünü alın. Citadel adasına gidin.

Burada adamla konuşun. Teleport merkezine girebilmek için bilgi alın. Sabırlı olun ve teleport merkezine geri gidin. Öğrendiğiniz gibi içeri girin. Soldan merdivenleri çıkın. Beyaz boyalı yerde borazanı kullanın. İçerde ikinci odaya girin. (Kapalı odanın anahtarını variller arasında bulabilirsiniz.) Sabreyi kullanarak teleport anahtarını iptal edin. Aşağıdaki computer terminalini sabreyi kullanarak imha edin. Parçalanmış duvarın üzerinden atlayarak kuzeye doğru ilerleyin. Funfrock heykelinin yanındaki çukurdan aşağı atlayın ve Fortress adasına doğru yola çıkın.

Fortress çapına doğru ilerleyin. Yolda karşınıza çıkan korumaları öldürün. Tavşan Fortress'a doğru bir tünel kazacaktır. Aşağıda yenilmesi zor mutant'larla karşılaşacaksınız. Öyle hemen pes etmeyin. Yüzeye çıktığınızda hücrede Zoe'yi bulursunuz. Omu serbest bıraktığınızda aslında onun bir clone olduğunu anlayacaksınız. Hadi yine hapishaneye. Oyunun başındaki gibi kaçın. Dolaptan eşyalarınızı geri alın. Robotlarla dolu odaya ilerleyin. Saldırmayın. S sembolünü bulana kadar kaçın. Borozanı kullanarak mühürü kırın. Taşla suyu kullanın. ve Fortress'ın bitmesini zevkle seyredin. Fortress'la birlikte enkazların arasında yürüyün. Yeşil Grobo ile konuşarak buldozerin anahtarını alın. Kuzeyden çıkış için buldozerle kendinize yol açın. Buradan ilerlerseniz Sendell kuyusunu bulursunuz. Kuyudan yukarı çıkmadan önce 3 işçiyi öldürün. Rock Face'e tırmanın. Zirvede dr. Funfrock ve Zoe ile karşılaşın. Şimdi nasıl bir kılıç kullanıcısı olduğunuzu görmenin tam zamanı. Sabre'yi kullanarak Funfrock'u dağın kenarına itin. Zoe ile konuşun. Fakat unutmayın ki bu sırada Funfrock aşağıda hala canlıdır. Ona kılıcınızla öldürene kadar vurun.



Yayınlayan:	Electronic Arts
Min. PC:	486 SX
Min. Hafıza:	4 Mb Ram
Min. Grafik:	VGA
Tür:	Arcade Adventure
Disket Sayısı:	6 HD.

KARAR 94

-Eeee, abi şimdi n'apıcaz..
-Mert, olum deli misin? Aşık mısın? Oyun bitti işte.
-Ne bitti mi? Tam da alışmıştım...
_| Fesupanallah yaa, olum saat sabahın 4'ü, sen hala .....zzzzzzzzz!!!!!
.MEG, MAC, TİM, NMT ANCAK BİR ARAYA GELEREK BU LANETLİ OYUNU BİTİRDİLER..

İNGİLTERE

TOP 10

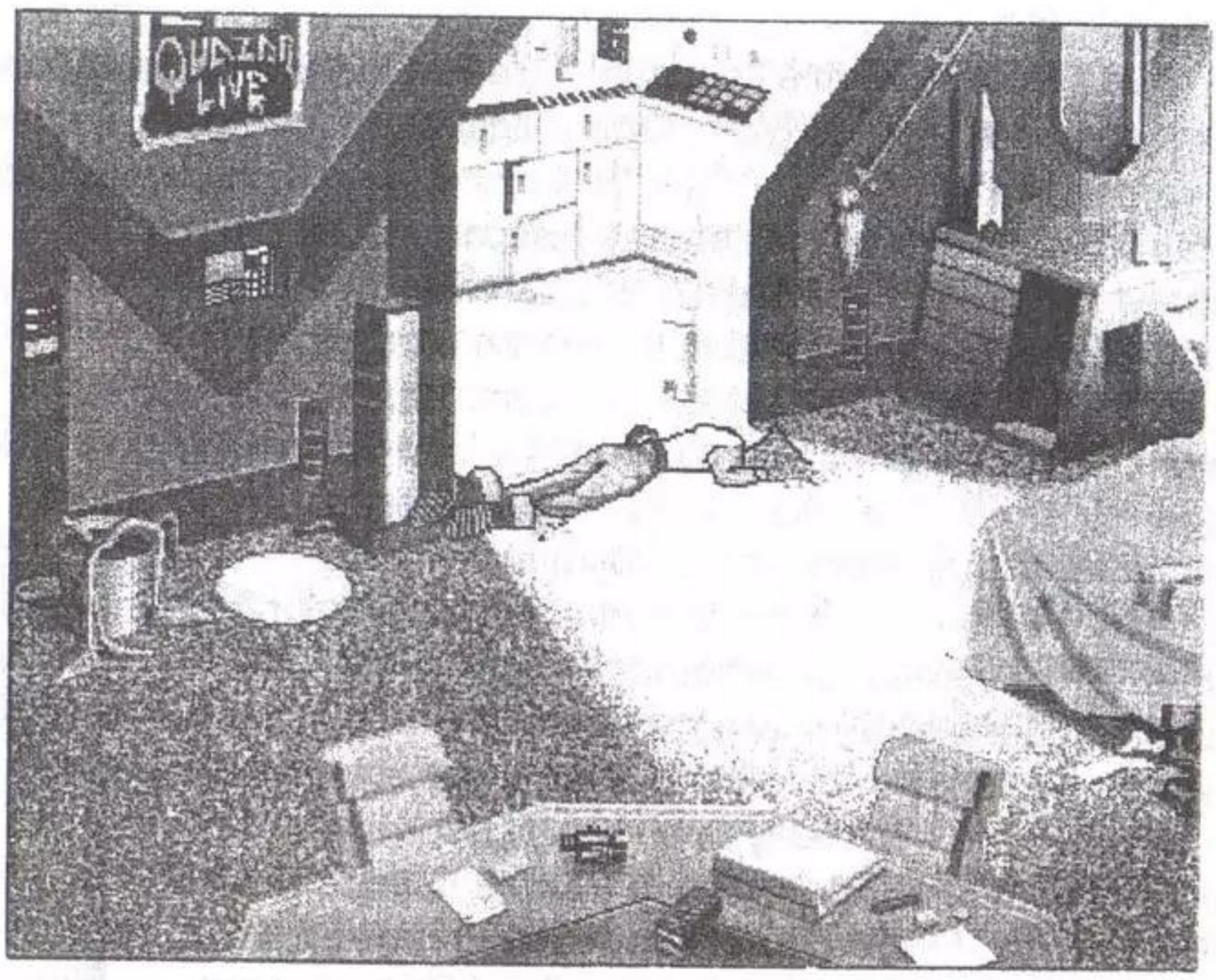
1- ULTIMATE SOCCER MANAGER ---
2- MAGIC CARPET ---
3- PREMIER MANAGER 3 -3-
4- SIM TOWER ---
5- FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN ---
6- TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR -6-
7- DISCWORLD -2-
8- SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO ---
9- ALADDIN -4-
10- RISE OF THE TRIAD ---

PC GAMES AĞUSTOS

COMING SOON
YAKINDA GELECEK OYUNLAR

SPACE QUEST 6

Bilgisayar sektörünün Rocky serisi benzeri Space Quest serisi alıncısı ile yine karşımıza gelecek. Bakalım Rocky mi yoksa Roger Wilco mu daha çok yaşayacak. Geçen uzun yıllarda Roger hem büyüdü, hem dünyası daha renklendi, daha ayrıntılı bir hayata kavuştu ve konuşmayı da öğrendi. İşte Roger'ın sesini duyabileceğimiz an: Space Quest 6. Eğer Lucas Arts serilerinde olduğu gibi yenilikler beklemez, Sierra ruhuna yakışan bir oyuna hazırlıklı olursanız kesinlikle sükut-u hayale uğramıyacağınızı garanti edebilirim.Daha ötesini bilemem.



REBEL ASSAULT 2

Bayağı ilgi gördüğünü düşündüğün Rebel Assault'un ikincisine önümüzde aylar olmasına rağmen oyunun demosunu görebilme fırsatı buldum. Oldukça etkilendiğimi kabul ediyorum. Lucas Arts'ın video playback sistemini geliştirdiğini gördüm. Bekleyin.

NOT: Valla Lucas Arts firmasından destek falan görmüyoruz (keşke böyle bir şey gerçek olsa, hani o da başka bir mesele), biz yalnızca adamların yaptıklarını kendi yorumlarımızla değerlendiriyoruz.

RISE 2: RESURRECTION

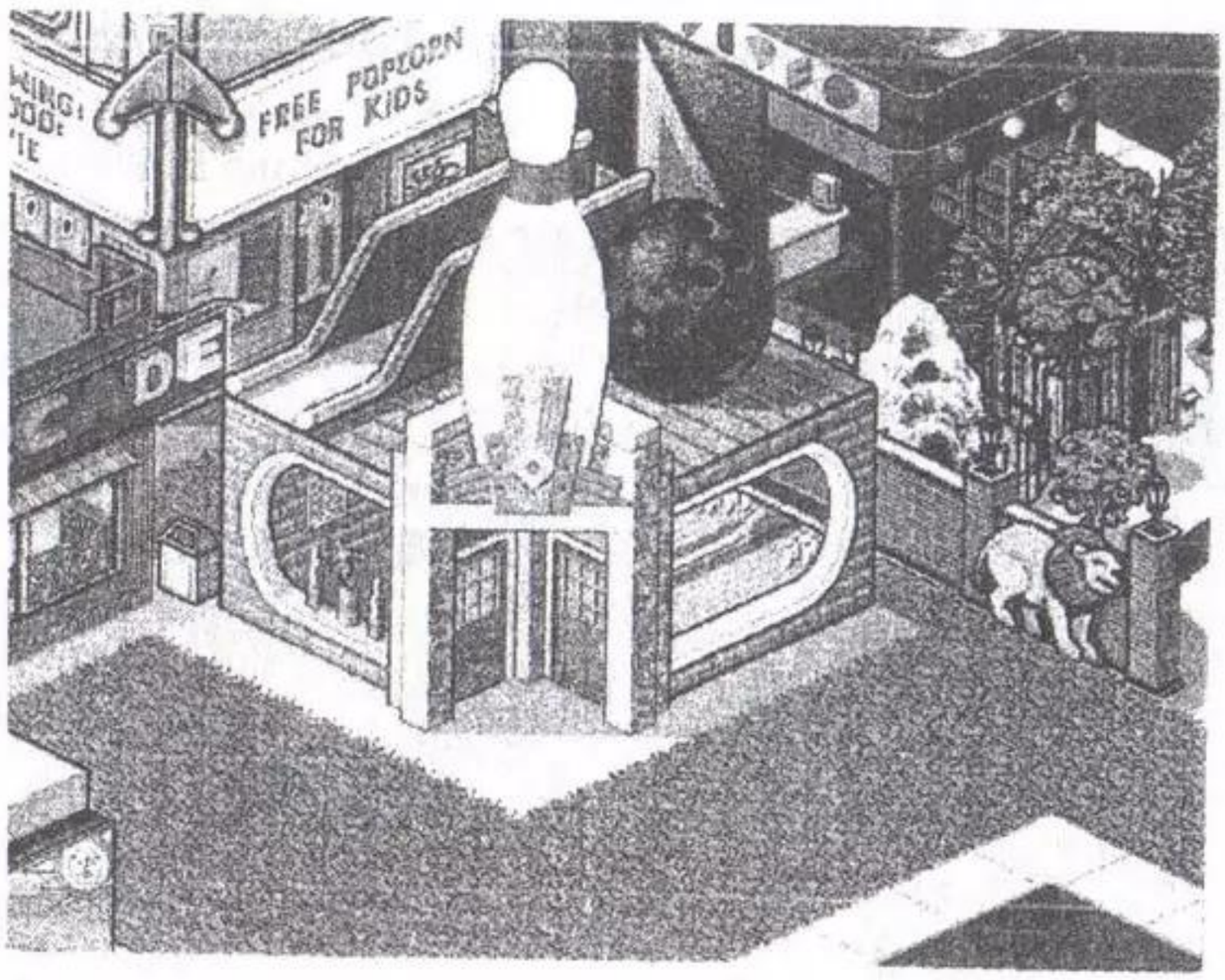
Rise of the Robots'un ikincisinin çıkacağını geçen aylarda sizlere çıtlatmıştık. İşte elimizde daha somut bilgilerle Rise 2: Resurrection oyunun bilgisayarlarımıza geleceğini bu ay Coming Soon sayfalarımıza alıyoruz. Geliştirici firması In-House, yayınlayan firması Mirage olan Rise 2 1995 yılının sonbaharında piyasada olmayı hedefliyor. Oyundaki tüm robotlar 3D Studyo'da hazırlandıkları için müthiş görünüyorlar. Rise 2, kendi atasından daha oynanabilir olacakmış. Sahnelerin hızını düşürerek 33 Mhz. 486 makinelerde bile!!!! rahatlıkla oynanabilecekmiş.

Ayrıca Mirage, 95 yılının sonlarına doğru Syndicate benzeri bir Action oyunu hazırlıyorlarmış.

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Bundan önce hep uzun vadede gelecek oyunlardan bahsettim. Sıra kısa vadede bilgisayarlarımızda ve hatta dergimizin sayfalarında görebileceğimiz oyunlara geldi. Bu oyunları çok kısa bir süre içinde (belki de şimdiden disketlerinizi xcopy'lediniz bile) bulabileceğinize dikkatinizi çekiyorum. Bunlardan birisi Ultimate Soccer Manager. Kaliteli bir menejerlik oyununa benzeyen Ultimate Soccer Manager futbol menejerliğiseverlerin içinde bulundukları boşluğu doldurabilecek mi bakalım?

Bence iki disketlik bu oyunu denemenizde yarar var. Önümüzdeki sayılarda Game Show sayfaları arasında bulabileceğinize inandığımdan bu oyunu oynayanların tüm yorumlarını bu ay içinde dergiye göndermenizi bekliyorum.



SIM TOWN

Belki de bazılarınızın elinde olan, bazılarınızın da bilgisayarcınızdan bugün yarın gelir diye duyduğunuz bu oyun, Maxis firmasının Sim serilerinin bir başkası. Sim City 2000'nin tadını alan yetişkinlere (bilgisayar oyunları açısından yetişkin diyorum yaşanan yıllarının rakamları açısından değil) pek yeni bir şey vermediği için o kadar ilgi de bulamayan bu oyun hedef olarak daha çok küçükleri seçmiş gibi gözüküyor. İngilizce öğrenmeye başlamış, bilgisayarda yalnızca vurdulu kırdılı oyunlar oynayan arkadaşlar için iyi bir deneme olabilir.

LORDS OF MIDNIGHT: THE CITADEL

Bu başlık amma büyük oldu. Neyse bu oyun da bunu hakkediyor sanıyorum. Açıkçası Lords of Midnight: The Citadel'i demosunu bile oynamadan bu ay Coming Soon sayfasına koymaya karar verdim. Çünkü elime geçen bir kaç dökümandan ve kulaktan duyduklarımdan yola çıkarak diyorum ki: Spectrum'da Lords of Midnight oyununu yaratan strateji konusunda önemli bir isim olan Mike Singleton bu kez Lords of Midnight: the Citadel ile karşımızda olacak. Spectrum çağındakinden oldukça farklı olan LOM:TC yine de eski moda grafiklere sahip (resimlerini gördüm,valla). Oyunun oynanabilirliği açısından oldukça önemli olan oyun arabirimi çok iyiymiş. Oyuna bir kez takılırsanız bir daha bırakamıyacağınızı iddia ediyorlar.

JAGGED ALLIANCE

Dergimizi aldığınız sıralarda bulabileceğiniz bir başka yeni oyunu da bu ay Coming Soon yapıyorum. Biraz Warcraft'a mı benziyor, ne. Bu ayki Dune2 oyununu açıklayan Tolga Warcraft'ı Dune2'nin taklidi olarak sıfatlandırmış ve Warcraft'ı hiç tutmadığını yazmış. Acaba Jagged Alliance için ne diyecek

çok merak ediyorum çünkü güzel bir strateji oyunu olan J.A. oldukça monoton bir tempoda gidiyormuş gibi gözüktü gözüme. En iyisi Önümüzdeki ay Tolga'ya J.A.2yı bir göstermek. Tolga'yı izleyin...

KLASIKLER NO.4

COLONIZATION

Selam! Bu ay size Civilization türünde bir oyun olan Colonization'u anlatmak istiyorum. Gerçek bir Klasikleşmiş oyun olan Civilaziton'un yaratıcısı Sid Meier in gene klasikleşmiş oyunu Colonization ,Civilation ile temelde fazla değişiklik göstermiyor. Ancak konusu ve de oyunda research un olmaması oyunu Civilationdan farklı kılan taraflarını oluşturuyor. Bütün benzerliklerine rağmen Colonization ı Civilazition un devamı olarak görmemek gerekiyor. Aldığım haberlere göre Civilation un ikincisi olan Simciv yakında piyasaya sürülecek. Civilatich un bir hastası olarak o günü sabırsızlıkla bekliyorum. Neyse biz gene Colonization a dönelim.

Başlangıç: Oyunda iki harita türü ile oynanabiliyor. Bunlardan ilki Start a game in New World. Bu oyunda harita tamamıyla randomize edilmiş şekilde bize sunuluyor. Yani gerçekle alakası yok. Her her seferinde değişik bir harita ile oyuna başlıyorsunuz. Bu haritayı daha evvelden Customize New World seçeğinden ıklım,bitki örtüsü,ve harita büyüklüğünü ayarlayabiliyorsunuz.İkinci tür harita ise Amerika haritası. Eğer Amaerika haritası üzerinde oynamek istiyorsanız,Start a Game in American seçeneğini tıklamanız gerekiyor. Başlangıçta karşınıza çıkan diğer iki seçenekden birincisi View Hall of Fame yani daha önce oynanamış oyunların skorlarını gösteren tabela,diğeri ise Load a Game ,bu seçenek daha evvelden save ettiğiniz oyunları yüklemenize yarıyor.

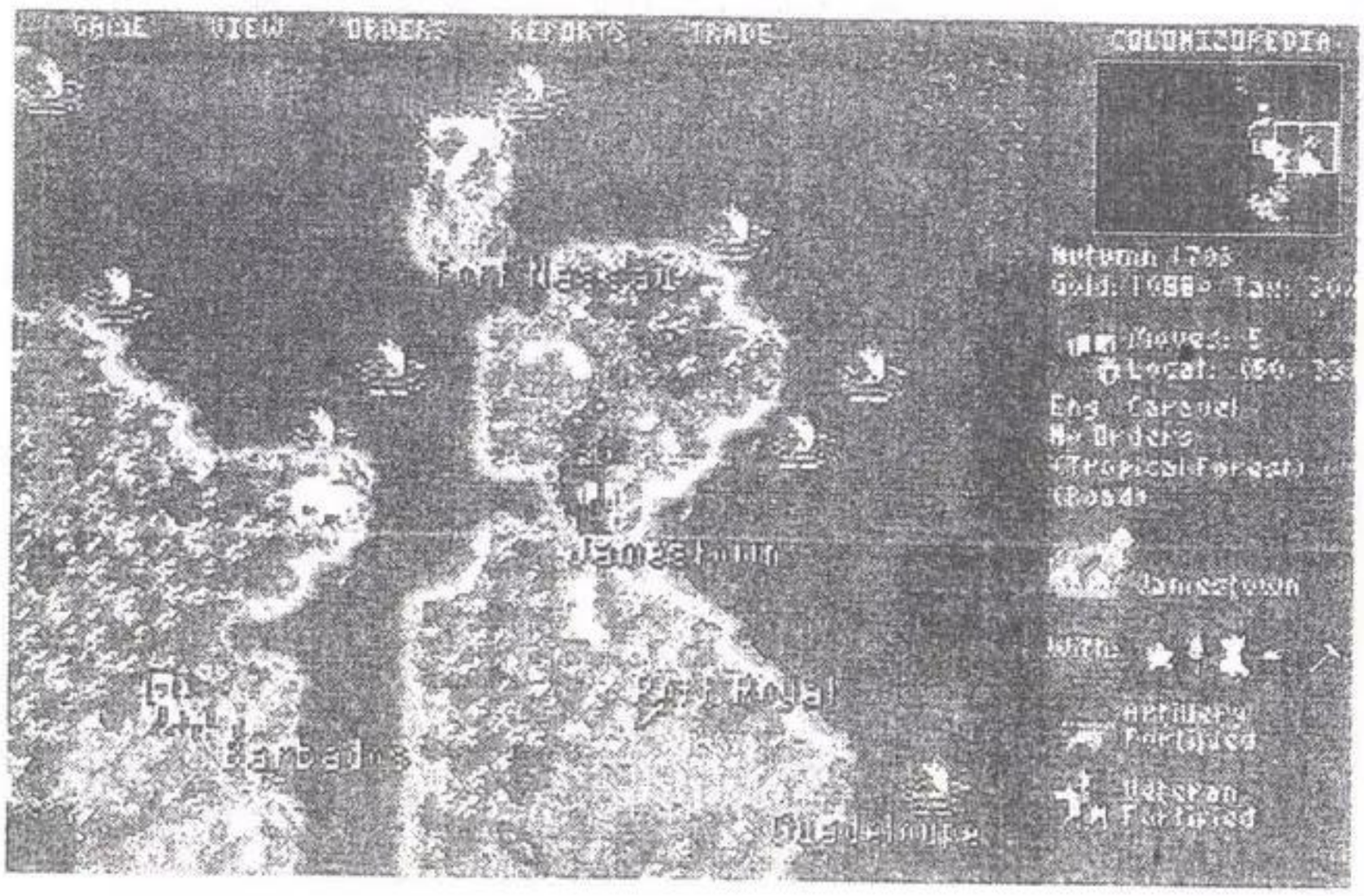
Oynayacağınız haritayı seçtikten sonra karşınıza gelen menü den oyunun zorluk derecesini ayarlayabilirsiniz. Bunlardan Discoverer en kolay, Viceroy ise en zor levellardır. Diğer zorluk dereceleri ise sırasıyla
Explorer,Conquistador,Governor dır. Zorluk derecesi seçiminden sonraki ekranda size Hangi ülke ile oynamak istediğiniz soruluyor.Burada istediğiniz bir ülkeyi seçip oyuna başlıyorsunuz. Ülkeler arasında çok büyük bir farklılık yok. ancak genede her ülkenin diğerlerinden farklı bir avantajı veya dezavantajı bulunuyor.Mesela İngilizleri seçerseniz 2/3 oranında daha az Cross unuz oluyor. Cross oyunun amacı olan bağımsızlık ilanın etkili rahatlığı ile seçebilirsiniz. Oyunda Ingilizler kırmızı ,Fransızlar mavi, Ispanyollar sarı, Hollandalılar ise turuncu bayraklarla sembolize edilmiş. Yalnız burada değişik bir olay ile karşılaştım. Eğer İspanyol bayrağı altına kliklerseniz 5 inci bir seçenek ortaya çıkıyor. Bu seçenekte her dört ülkeyide oynayabiliyorsunuz. İlginç olan başka bir olay ise bu oyun tarzında oynarken eğer emekliye ayrılırsanız sizi Hall of Fame e Discoverer of INCAS diye kaydetmesi.İlk fırsatta oyunu bu türzde oynayıp size daha detaylı ve doğru bilgileri önümüzdeki sayılarımızda açıklamaya çalışacağım. Ülkeye de karar verdikten sonra ismimizi yazıp artık oyuna başlayabilirsiniz. Başlangıçta elinizde bir Caravel(gemi) , bir Veteran Soldier , birde Pioner birlik ile 1000 kredi bulunmakta.

Amaç: Oyundaki amacınız Yeni Kitada koloniler kurup bunları en iyi şekilde yönetereketen navatanınızdan koparak bağımsızlığınızı ilan etmek.(Declare Indepedence)

Gelişim: Oyuna daha evvelde belirttiğim gibi üç birlikle başlıyorsunuz. Harita öncelen kapalı ancak birliklerinizle ilerledikçe harita kare kare açılıyor. Carvelimizle ilerleyip Yeni Kıtayı bulduktan sonra karaya ayak basıyorsunuz. Önerim unitlerimizi numerik tuşlarla idare etmeniz.(Caravelınızle kara parçasına doğru ilerleyip kara parçasının bulunduğu yone doğru olan oka basarsanız karaya çıkabilirsiniz.) Elinizde bulunan Pioner birlik yol yapımında,bölgeyi ormandan temizlemede,ve arazıyı ıslah etmede kullanılan bir birlik.Ancak oyun başlangıcında ilk şehrinizi kurmaya yarıyor. Veteran Soldier ise oyunun en pahalı (2000 Kredı) kara birliği. Veteran Soldier ile saldırılarınızı yapabiliyorsunuz. Karaya ayak bastıktan sonra yavaş yavaş ilerleyin.Tabı bu ilerleyişi arada sırada F1 tuşuna basarak yapın. bu tuş sayesinde arazi hakkında bilgiler alıyorsunuz. Bir şehri bulabildiğiniz en verimli topraklar üzerinde kurmanızı tavsiye ederim.Bu arada şehirlerinizi sadece kıyı şeridinde kuarabılıyorsunuz. Haritada ilerlerken çeşitli sembollere rastlayacaksınız, her bir sembol arazinin hangi üretim için verimli olduğunu sembolize eder. Bu sembollerin ne anlama geldığını Pull down Menu nun en sağ tarafında bulan Colonizapedia altındakı Terrain Type de bulabilirsiniz. Eğer üzerinde bulunduğunuz arazının amacımıza uygun oldugun

menusu.

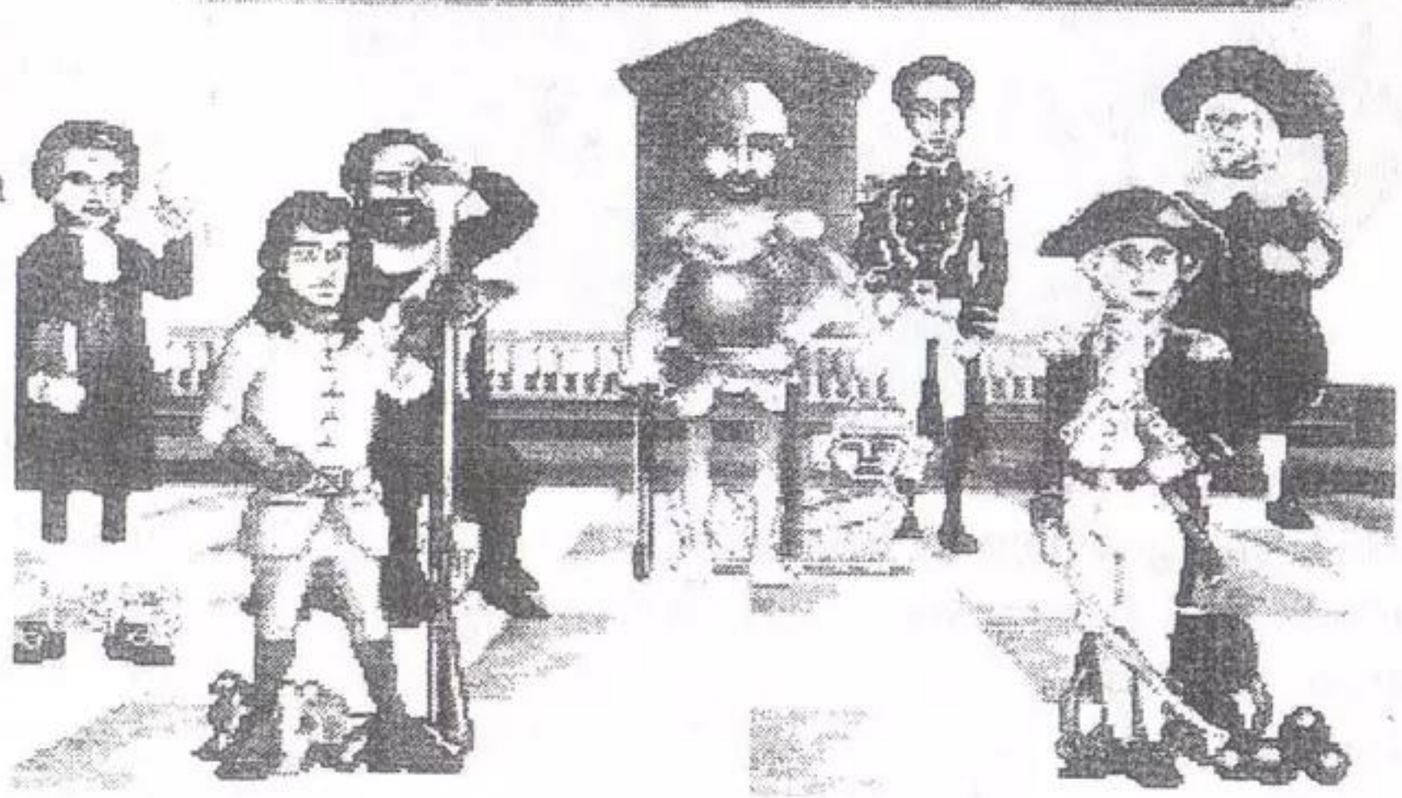
Eğer herhangi bir şehrinizin üzerine mouse ünüz ile tıklarsanız karsınıza bir ekran gelir. Bu ekranın sol tarafındakı buyuk bolmede şehrınızde kurulu olan bınaları görürsünüz. Her bınanın ayrı bır



görevı vardır. Mesela Carpenter's Shop ta çekiç,Fur Trader House da coat , Weaver's House de cloth üretimi yapabilirsiniz. Yalnız ancak bu üretimleri hammaddesi elınızde bulunursa yapabiliyorsunuz.(Doğal di mi?) Bu bölümün sol altında bulunan Outsıde(İlerde Stockade,Fort...) kısmındakı unıtlerınızın üzerine tıkladığınzda karşınıza bır seçenek tablosu beliriyor. Bu tablodan birlıklerınızin hangı ışte çalışacağını seçebiliyorsunuz. Bunu seçtıkten sonra birliniz çalışacağı bınanın önünde belirip üretmeye başlıyor. Eğer bına önundekı bır unıtınize gidip tıklarsanız bu sefer Colonist ı seçerek unıtımzi tekrar Outsıde a gönderiyor ve üretıme ıkıncı bır emrınize kadar ara verdiriyorsunuz. Unıtlerınızın herhangı bırını eğer elınızde 50 kadar tufek ve 50 kadar at varsa Dragoon(Suvarı) olarak secebılırsınız. Ancak bu unıtlerınız Veteran Soldıerlarınız kadar güçlü olmazlar.

Bu bölümün hemen sağ tarafında gördüğünüz harıta sızın şehrınızın etrafındakı tarım alanlarını , maden ocaklarını , ve balık avlama alanlarını gösteren haritadır. Bu alandakı unitlerınızn herhangı bırının üzerine tıklayacak olursanız karsınıza başka bir tablo gelır bu tabloda üretebıleceğınız hammaddelerın bır dökümü vardır. Sol tarafta hammaddenın ismi, sağ tarafta ise a/b seklinde o an ürettiğiniz (a)ve üretebileceğiniz (b) en yüksek miktar yazılı. Buradan maksimum yaram sağlayabilecek düzeyi ayarlayabilirsiniz. Alt bölüm ıse 3 e ayrılmış. Sol taraftakı ılk bölüm yemek ,cross,lıberty bells(Foundıng Father için) üretim mıktarını, şehrınızde bulunan ınsan sayısını , özgürlüğünüzü ilan etmenizde halkın yüzde kaçının size destek verdiğini(Bayrak yanındaki sayı) gösterir.

Ortadaki bölüm o an şehrinizdeki limanda bulunan geminin yüklerini gösteren bölümdür. Yüklemeyı ve boşaltmayı mouse unuz ile sürükleyerek yapabilirsiniz. yükler genelde 100 luk stoklar halında yuklenıp boşaltılır. Fakat eğer tıklarken shıft tuşuna basılı tutarsanız size ne kadar bır bölumu yukleyeceğınız sorulur. Burada istediğiniz sayıyı girebilirsiniz. En sol tarafta kalan üç ıcondan ev şeklinde olan ıcon şehrinizde üretilen malları gösterir. Üzerinde çarpı işareti bulunanlar hammadde yokluğundan üretilemeyen malları simgeler. Silah ıconu şehrinizde bulunan silahlı birlıklerı ve hazınleri (Yerlilerden ve harabelerden bulduğunuz. Bunları anavatana götürmeden paraya çeviremezsiniz.Ancak Kalyonlarla taşınbilirler.) gosterir. Bu bölümde askerlerınızı fortify (İstıhkam ederek biliklriniz daha güçlü olurlar.) sentry on board (Gemiyle taşımak için hazırlamak) gibi emirleri birliklerinize verebilirsiniz. En sonda bulunan çekiç ıconu ise üretmek istediğiniz herhangi bir yapıyı seçmenize yarar.

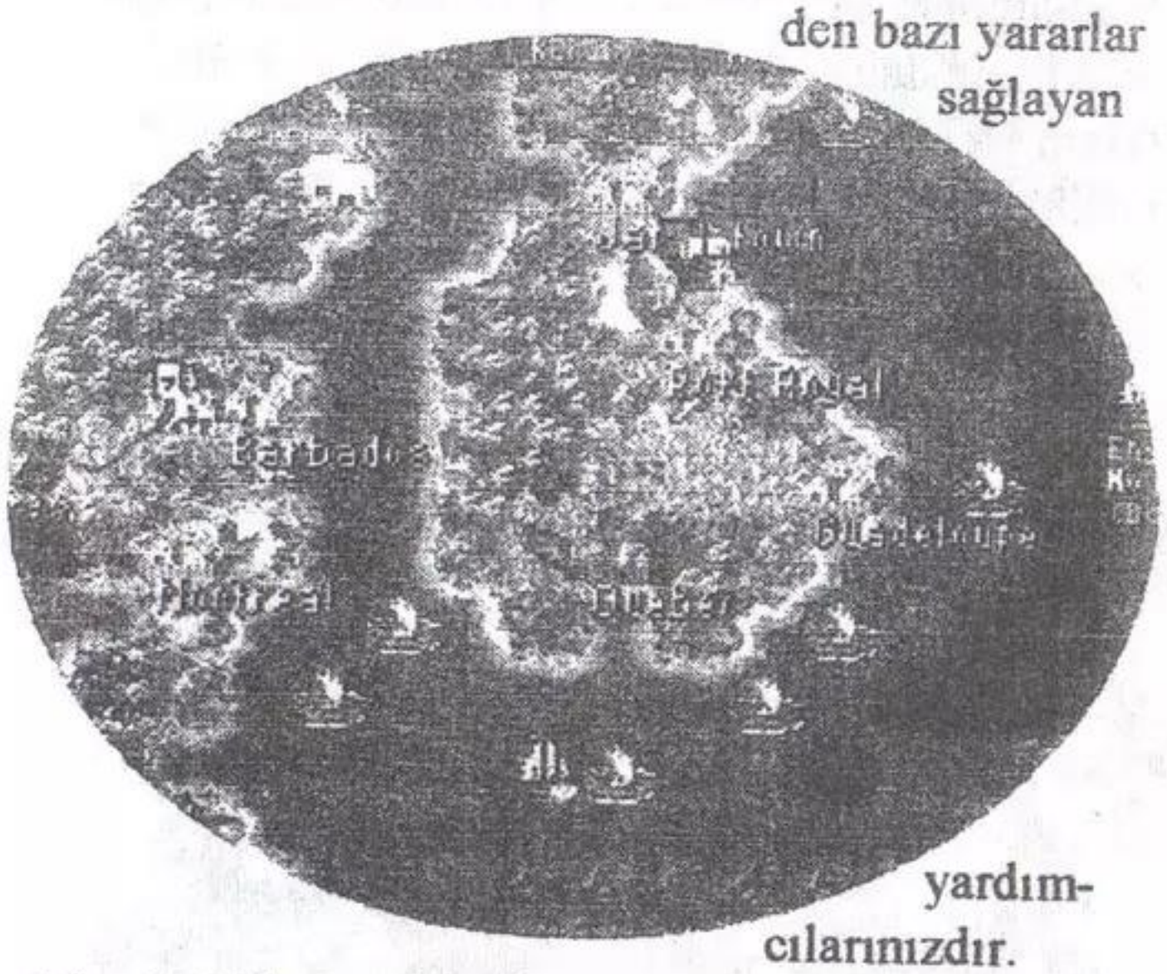


Yapıların yanında yazan örn."100 hammer 20 tools " yazısı o yapıyı üretmeniz için

gerekli olan hammaddeyi gösterir. Ancak bunun için öncelikle bir Carpenter a ihtiyacınız var.
Ekranın en altında bulunan şerit halındekı resımler ıse o an stoğunuzda bulunan malları gösterir. Bu ekranda herhangı bır resmın üzerine gidip sağ mouse tuşuna bastığınızda gereklı olan bilgiyi alabilirsiniz.

Avrupa Limanı: Eğer Pull Down Menuden View komutunun altındaki Europe Status u tıklarsanız karşınıza gelecek olan ekrandır.(Eğer gemınızın hareketi sırasında 'g 'tuşuşna basarsanız geminizin nereye gıdecegını buradanda ayarlayabilirsiniz. Zaten gemi Avrupaya ulaştığnda aynı ekran karşınıza gelir) Avrupa dan gereklı malzemeleri ve gereklı adamları temın edebilirsiniz. Burada bulunan seçenekler Recurıt,gönüllü adam(Ucuza malledersınız) , Purchase gemı ve artıllery(ilk aldıgınız 500 daha sonra alacaklarınız100 er artaark fiyatlandırılmıştır.Bu yuzden toplarınızı şehirlerinizde kuracağınız Armorylerde üretmenizi tavsiye ederim.)almanızı , Train ıse pahalı! adam almanızı sağlayan buttonlardır. İskelenin üzerinde bulunan adamlar New Worlde gıtmeye hazır olan adamlardır.Bunların üzerine tıklayıp hangisinin öncelikle Yenı kıtaya gıdeceğını tayin edebılırsınız.Gemıyı hareket ettırebılmek ıcınse gemının üzerine tıklamanız yeterlıdır.

Foundıng Fathers: Foundıng Fathers lar size Trade,Mılıtary,Explotıon,Polıtıcal,Economı yönünden bazı yararlar sağlayan



yardımcılarınızdır.

Mesela Mılıtary dalında bır fatherınız sızın akaer bırlıklerınız gucunun 1 1/5 oranında yukselmesını yada Trade dalındakı başka bır fatherınız sızın ürtiminizi daha verımlı olamsını saglayabilir.Founding Fatherlarınızı Lıberty bells üreterek(Town Hall da) bulabılırsınız. Ne kadar bell üretırsenız fatheri o kadar çabuk elde edebilirsiniz.

Pull Down Menu: Oyun ekranının üst tarafında , Reports,Trades ve Colonizapedia ana başlıkları altında toplanmış komutlardır.
Ancak bunları anlatmıyorum çünkü bunları basitçe komutların ne işe yaradıklarını anlayabilirsiniz.

Declare Indepedence: Game Komutu altında bulunan ve bağımsızlığınızı ilan etmenize yarayan komuttur. Bağımsızlığınızı ancak bütün şehirlerınızdeki insanların yüzde 50 sı ısterse kazanabılırsınız.Tabi Anavatanınızın güçlü birliklei ile bir savaş yaptıktan sonra.

Oyun esnasında gelen mesajlar arasında kraliyet ordusuna şu kadar daha birlik daha katıldı ıbaresıyle karşılaşırsınız. İşte bunlar sizin savaşacağınız birlikleri tanımlar. Yalnız korkmayın Yeni Kıtada durmadan savaştığınız diğer ülkelerın colonileri yardımınıza koşup size yardım ediyorlar.

Öneriler,Tiyolar:

* Yerlılerle iyi geçinin. Onlarla Wagon ticaretı yaparak avrupada yapacağınız ticaretten daha fazla para kazanabilirsiniz.Ama eğer canınızı sıkarlarsa yok etmekten kaçınmayın.
* Onlara mısyoner gönderip onları kendi saflarınıza çekin. Arada sırada sizden ıstedıklerını verın. Bazıları sıze katılıp ürtimde sizin için çalışıyorlar.
* Başlarda Scoutlarınızla (Süvari gezgıncıler) yerlı köylerine uğrayıp hediyeler alıyorsunuz. Bunu muhakkak yapın. Ayrıca gene Scoutlarınız harabelerde hazıne arıyorlar(Haritada daire şeklinde sembolize edilmiş yerler.)Böyle yaparak hatırı sayılır miktarda para kazanabiliyorsunuz.
* Şehirlerinizi değişik mallar üretebilecek şekilde kurun.Böylelikle fiyatı düşmüş bir malı satmayıp fiyatı yükselmiş malı sataraktan para akışını akıllıca sağlayabilirsiniz.
* Bir şehrinizde Dock,Drydock,Shipyard kurun.
* Veteran Soldıer almayıp şehrinize saldıran düşman birliklerinden esir ettiklerinizi tekrar silahlandırarak Veteran Soldıer elde edebilirsiniz.
* Free Colonistleri yerli köylerine gönderip onları kalifiye eleman haline getirebilirsiniz.
* Stockyard ve Fort lar kurarak şehirlerinizin savunmalarını güçlendirin.
* Üretim yaparken ev ıconunda fazla çarpı işareti olmamasına özen gösterin.

Çarpı işaretleri size olan güvenirliklerini olumsuz yönde etkileyecektir.

* Şehirlerinizi birbirlerine yakın kurun.Ayrıca gemilerinizin Avrupaya ulaşabilecekleri yerlerde şehirlerinizi kurmaya özen gösterin.
* Şehirlerinizi yollarla birleştirin.

getirir. Ancak bir süre sonra maden kurur.
Bu yüzden silver madenleri şehir yeri belirlerken temel belirleyiciniz olmasın.
* Her elemanı ustası olduğu işte çalıştırmayı deneyin. Bu hem halkın memnuniyetini arttıracak hem de maksimum düzeyde üretim yapmanızı sağlayacaktır.
* Privateer(gemi) alıp korsanlık yapabilirsiniz. Anlaşma imzaladığınız bir ülkenin gemisine bile saldırıp onların mallarını gasp edebilirsiniz.
* Oyunun ilerleyen bölümlerinde Kralınız devamlı vergileri arttırıyor. başlarda boyun eğin derim size. Çünkü eğer kızıp malları denize dökerek boykot ederseniz uzun bir süre o malı Avrupa da satamıyorsunuz.
Şimdilik benden bu kadar ...Oyunla ilgili yeni şeyler keşfedersem sizlere iletmeye çalışacağım
.....**İyi Oyunlar.....TULGA**

ŞİMDİ ABONE OLUN SİZ OLUN!

SADECE 575.000 TL.

Önce geçen aylarda bizi arayarak abone olmak istediklerini söyleyen ve bizim küçük organizasyon bozukluklarımız sebebi ile kendilerine ulaşamadığımız ve abonemiz yapamadığımız okurlarımızı abone yapamamazın ve en önemlisi verdiğimiz sözü tutamamanın derin üzüntüsünü duyuyoruz. Bu okurlarımızdan özür diliyor vez yine bize abone olmalarını diliyoruz.

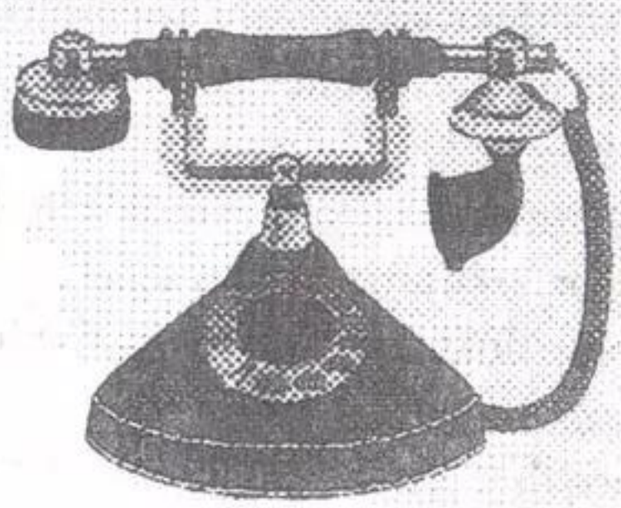
YAPMANIZ GEREKEN TEK ŞEY:

Türkiye İş Bankası Fındıkzade Şubesi İstanbul Bankası'nın Mert Topçu adına 1143 0209282 no.'lu hesabına ücreti yatırmak ve dergimizi telefonla arayarak (doğru tel. olmasına dikkat edin lütfen) abone işlemlerini tamamlamak.

Game Show'a 1 yıllığına ABONE olun ve
!!! Türkiye'de yıllık %120 olan enflasyondan etkilenmeyin...
!!! İlerde kurulması planlanan Game Show CD Club'a asil üye olma şansını yakalayın...
!!! Deneme yayınına hızla devam eden Game Show BBS'e asil üye olma şansı.....TEŞEKKÜRLER.....

GAME-SHOW

269 16 42 BBS



Geçen ay siz değerli okuyucularımıza müjdeyi vermiş ve GAME-SHOW BBS'in kurulduğunu söylemiştik. Deneme yayınında olduğ umuzu da haturlatmıştık. Bütün bunlar bir ay önceydi, şimdi biraz daha tecrübeli ve sizlerin isteklerini az da olsa öğrenmiş bir şekilde karşınızdayız. BBS'imiz eğer bir gün hakikaten hatırı sayılır BBS'ler arasına girecekse emin olun ki bu SYSTEM OPERATOR ımız MESUT BİLGİLİ sayesinde olacaktır. Kendisinin üstün özverisine buradan teşekkür ediyoruz ve sizleri onun ellerine bırakıyoruz. Hepınize iyi günler...Bizi aramaya devam edin

.....GAME-SHOW

SYSOP MESUT BREAKS IN FOR CHAT

Merhaba!!! BBS'imiz ile bir ayı geride bıraktık. İnşallah daha nice aylarda da beraber oluruz. Modem ile ilgili problemlerinizi çözmeye hazır olduğumuzu söylemiştik, bu ay bizi sadece iki arkadaş aradı ama bir probleminiz olduğunda size de yardıma hazırız. Ve şimdi de bu ay yeni nelerin olduğuna gelelim. Daha Türkiye gelmemiş oyun ve programların demo versiyonları ve gelen en son oyunlar, açıklamalarıyla birlikte bizde, oyunu alırken yanında çözümünü de alabilirsiniz. Bu arada ilgi alanlarımıza göre bir çok alan da açtık mutlaka size hitap eden bir alan vardır. Yeniliklerden sonra şimdide bir ay içinde neler yaptık ona bir bakalım. BBS'imiz 105 kullanıcıya ulaşmış durumdadır. Bizi yalnız bırakmıyarak Ankara ve Bursadan arıyan bütün arkadaşlara da buradan teşekkürler yeni kurulmamıza rağmen bizi ta oralardan aradılar ve aramaya devam ediyorlar. Sistemimizin konfigrasyonunu da en kısa zamanda yükseltiyoruz bu yoğun ilgi karşısında çok çabuk yetersiz kalmaya başladı açıkçası bu kadar yoğun bir ilgi beklemiyorduk. Bu ay en çok dosya çekilen alanımız ADULT resimler. Herhalde böyle giderse birinciliğini korumaya da devam edicek. Modemi olan arkadaşlar bana zaten BBS'ten ulaşıyorlar ama daha modemi olmayanlar buraya mektup yazabilirler veya dergiye telefon numaralarını bırakabilirler ben onlara ulaşırım.Ama siz acil değilse mektup yazın çünkü hem burası boş kalmasın hem de benim herkese telefon ile yardım etmem çok zor olur ama çok acil sorunlarınız için telefon,fax her türlü yardıma hazırım. Buradan Intermail'ın kurulması sırasında gece gündüz bana yardım eden KEMAL ALTAN'a ve tabii bunun yanında bizi en başından beri olumlu ve olumsuz eleştirileri ile yalnız bırakmıyan userlarımıza çok tesekkür ediyorum. Tatlı kızıma da tesekkur.

M E S U T B İ L G İ L İ

NOYA BİLGİSAYAR'DAN İKİ YENİ

CD-ROM

GLOBAL ENGLISH İNGİLİZCE EĞİTİM CD'Sİ

İngiltere'de Newcastle Üniversitesi'nin desteği ile hazırlanmış olan ve 2 adet CD-ROM içeren bu paket İngilizce Dil Eğitiminde yeni bir dönem başlatıyor. Tüm dünya ile aynı anda Türkiye'de piyasaya çıkacak olan bu ürün aşağıdaki özelliklere sahip

Dört Ana Çalışma Grubu : Kelime, Deyim, Cümle ve Telaffuz
199 Sayfalık Bilgisayar Dışı Çalışma Kitapçığı
Üç Ayrı Ses Karakterinden Birini Seçebilme
Kullanılan Kelimeleri İçeren Bir Sözlük
Talk Back Özelliği Sayesinde Mikrofon ile Tellafuz Kontrolü
Grafik ve Resimlerle Anlatım

SADECE 3,495,000.- KDV DAHİL

Klik&Play OYUN YARATMA CD'Sİ

Dünyanın ilk "Anında Oyun Hazırlama" programı olarak nitelendirilen Klik&Play ile sadece basit oyunlar değil, karmaşık ve çok seviyeli oyunların yanında çocuk eğitim programları hazırlamak bile mümkün. 14 adet hazır oyun örnekleri ile gelen bu CD-ROM aşağıdaki benzersiz özellikler ile bu konuda rakipsiz...

Storyboard Editörü ile Çok Seviyeli Oyunlar Hazırlayabilme
100 den Fazla Arka Plan ve 1000 den fazla haraketli karakter
Karakterlerin Hareketlerini Animasyon Editörü ile Belirleyebilme
.WAV ve .MID Dosyalarını kullanarak Ses Efektleri Ekleme
Compile Etmeden, Sadece Klikleyerek Oyunu Test Edebilme
Bitmiş Oyunu .EXE veya Windows Installable olarak Kaydedebilme
4 Kişilik Oyuna Kadar Oyun Hazırlayabilme

SADECE 3,495,000.- KDV DAHİL

NOYA BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ VE DANIŞMANLIK SAN. TİC. LTD.
Büyükdere Cad. Tevfik Erdönmez Sok. Blok:3 K:7 D:15 Gayrettepe - İSTANBUL
TEL : (212) 267 05 06 - 267 27 18 FAX : (212) 267 25 88